

№ 7 (91)
июль 2007 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

Виртуальные радости

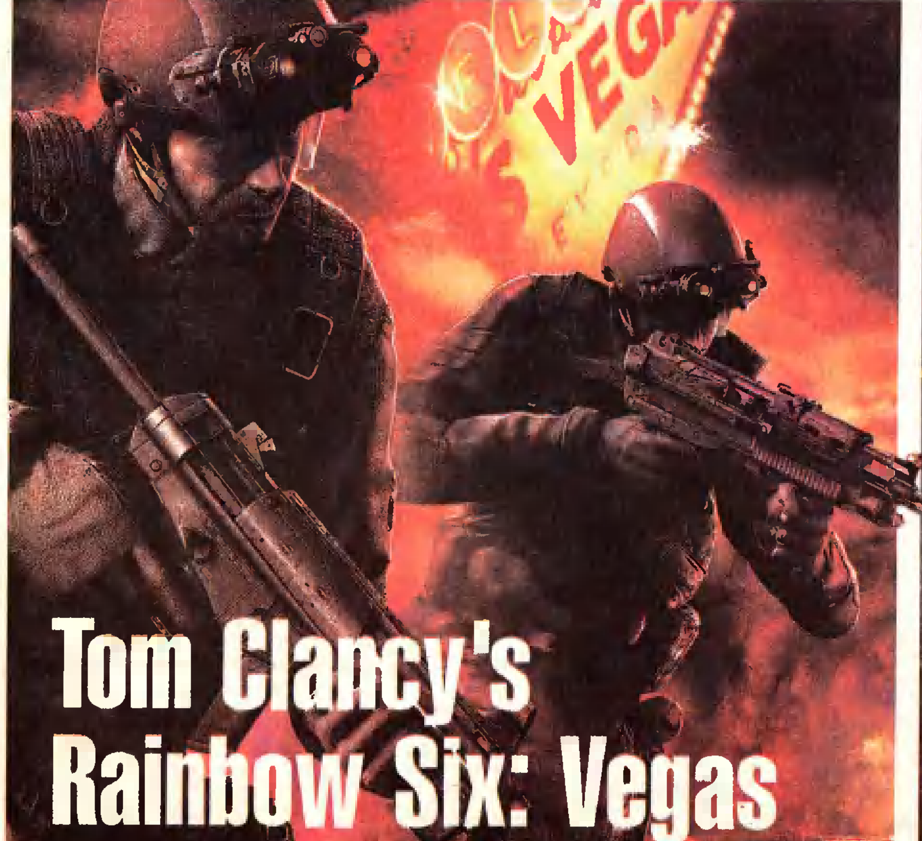
ISSN 1992-7835
9 771992 783004 07007

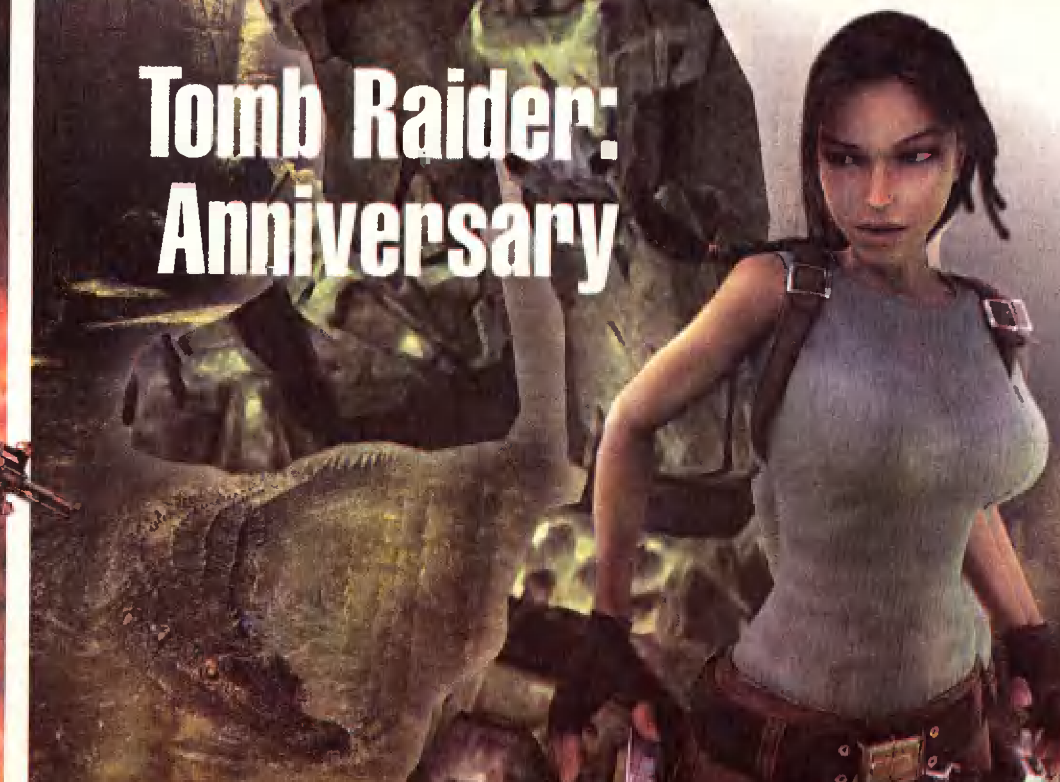
http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Halo 2

С лозунгом «Games for Windows» на ПК наконец приехала Halo 2

Driver: Parallel Lines





НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Intro

Привет! Сезон отпусков в самом разгаре — стоит ли говорить о традиционном затишье в игровой индустрии. Но вот что удивительно: как показывают многочисленные наблюдения, молодое поколение, дождавшись заветных каникул и тайм-аутов перед сессиями, вовсе не спешит садиться за свои компьютеры, а весело проводит время на природе, в парках, на стадионах. И это, конечно же, здорово! Новинки никуда не убегут — а пропустить что-нибудь стоящее, ежемесячно листая свежий номер "Виртуальных радостей", невозможно. Ну что, готовы к свежей порции новостей, обзоров новых игр и фильмов, а также к очередному погружению в "Мир Зоны"? Тогда начинаем!

Десять лет, прошедшие со времени выхода первого Tomb Raider, отразились на Крофт самым чудодейственным образом — симпатичная шатенка постройнела, обзавелась немыслимым шармом и покоряет сердца все новых и новых геймеров. Идейные вдохновители сериала не смогли пройти мимо знаменательной даты и выпустили обновленный "ларосимулятор", Lara Croft Tomb Raider: Anniversary. Насколько удачным оказался синтез новых технологий и первого приключения известной расхитительницы гробниц, можно узнать на странице 15.

Как нельзя вовремя подоспел адд-он к "средневековым симсам" — The Guild 2: Pirates of the European Seas содержит некоторые полезных нововведения, вносит разнообразие в геймплей и был по достоинству оценен за истекший с нашей прошлой встречи период. За подробностями плывите на страницу 11. А раскрыв разворот (12-13 страница), можно поинтересоваться судьбой серии ранее тактических экшенов Tom Clancy's Rainbow Six. Последняя инкарнация, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, мало напоминает своих предшественниц, но преподносит немало приятных сюрпризов — как в плане графики, так и в плане дизайна уровней.

В категории "очевидное-невероятное" сегодня выступает Halo 2, которая препарирована на странице 16. Футуристический шутер не зря считается главной гордостью шайтан-ящика под названием Xbox — на PC он перебирался невероятно долго, с порцией громких скандалов. Мнения о нем самые противоречивые, но с одним из них можно познакомиться уже сейчас.

В свете невероятной "засухи" в плане появления хитов, позволим себе обратить ваше внимание на "Новинки локализаций" — там традиционно разместились мнения авторского коллектива газеты о русских версиях зарубежных игр. Насколько важен толковый перевод и как могут "запороть" новинку толмачи, не станем напоминать — дело это очень ответственное и требует должного подхода со стороны локализаторов.

Наш "сталкер", Юрий Михайлов, отважно продолжил свою нелегкую миссию — после долгого пребывания в зараженной радиацией и населенной кровожадными мутантами Зоне, он вернулся с ворохом свежей информации. Пригодится она, в первую очередь, его коллегам по S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl, а также всем, кто интересуется уникальным миром, созданным украинской компанией GSC Game World. Как не быть слопанным собакой Чернобыля, как безопасно для жизни разыскать Стрелка и что делать в случае интоксикации организма — обращаться к страницам 27-29.

Честно говоря, после долгих часов пребывания в Зоне больше всего хочется отвлечься и заняться чем-нибудь совершенно иным. Например, создать собственную карту для Half-Life 2 — на странице 26, к слову, вы обнаружите вернувшуюся из долгого отпуска рубрику "Креатив". Горячей темой нынешнего месяца стало введение в основы картостроения для любимого детища Гейба Ньюэлла. В дополнение ко всему не стоит проходить мимо статьи "Оптимизация системы, или Как поднять производительность без разгона" (страница 25) — все-таки не каждый из нас отважится на изнашивающие эксперименты с "железом". Как говорится, альтернативное решение проблем всегда рядом.

Далее по плану — рассказ о грядущих новинках. Джон Ву решил обратить внимание на перспективную игроиндустрию и помогает разработчикам ваять зубодробительный экшен Stranglehold, который позволит игрокам вспомнить полицейского по прозвищу Текила (анонс на странице 32). О том, что наемники есть не только в Jagged Alliance, вам поведает превью ожидаемого экшена Mercenaries 2: World in Flames (см. 31 полосу). Ну а о разрабатываемом адд-оне BlackSite: Area 51 слышали, наверное, даже сами пришельцы — девелоперы постоянно подливают масла в огонь и одну за одной анонсируют новые "фичи". Насколько привлекателен этот проект вам расскажет Антон Костюкевич на странице 30.

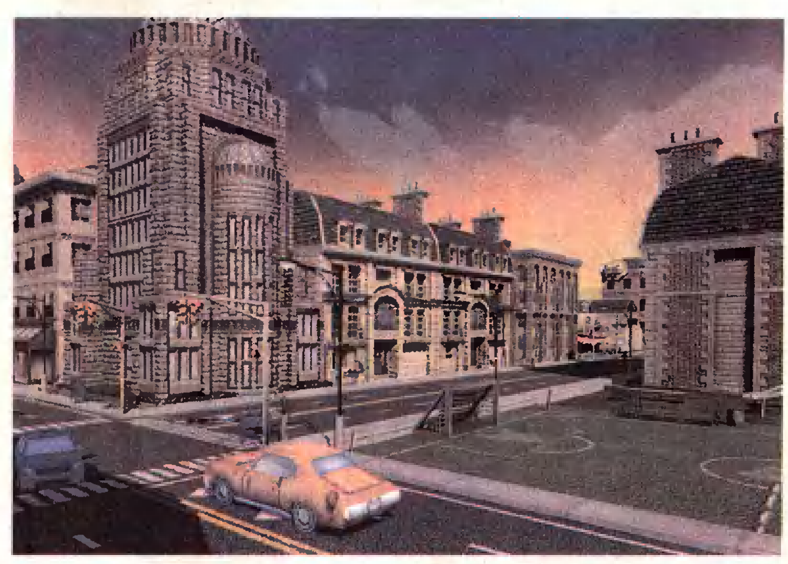
Что ж, вступительное слово как обычно затянулось (хочется рассказать как можно больше о новом номере, но не станем лишать вас удовольствия). Осваивайтесь с новостями, читайте обзоры и изучайте газету на предмет дополнительных материалов.

Анонсы

Electronic Arts неожиданно для многих решила "вспомнить" серию градостроительных симуляторов SimCity. Пятая часть с рабочим названием **SimCity Societies** поручена вовсе не EA Redwood Shores или Maxis, а людям из Tilted Mill Entertainment — именно им удалось возродить еще одну PC-икону, Caesar. SimCity Societies предложит геймплей, отличный от предыдущих серий: на смену утомительному микроменеджменту придет управление настроением и поведением жителей виртуального города. В зависимости от действий игрока, город станет приобретать свой собственный, уникальный вид. Возникающие ассоциации с Black & White не случайны — каждый поступок находит отражение в поведении людей и облике зданий. По словам разработчиков, SimCity Societies — "социально" направленная игра, в которой культуре и обществу уделяется больше внимания, нежели возне с постройками и кропотливому подсчету баланса предприятий. Предположительная дата выхода SimCity Societies — ноябрь 2007-го года.

Этой осенью для Семена Строгова, оперативника 4-го отдела ГУК "СМЕРШ", снова наступит момент истины — Haggard Games работает над продолжением отечественного стелс-экшена "Смерть шпионам". **"Смерть шпионам: Момент истины"** постарается учесть ошибки оригинальной игры и расскажет новые подробности о жизни советского сэма фишера. Переработанная система рейтингов и разнообразный набор одежды для переодевания принесут многовариантность в прохождении и послужат дополнительным стимулом для переигрывания миссий. Заданий в дополнении немного — всего семь, но события развернутся в разных уголках земного шара. Не забудут разработчики и о расширении автопарка, а также пополнении арсенала для бесшумного устранения врагов. Из косметических изменений — усовершенствованная графика и плавная анимация главного героя.

Болгарская Black Sea Studios, известная нам разве что по стратегии в реальном времени Knights of Honor, анонсировала **WorldShift** — RTS с киберпанковой и фэнтезийной составляющими. Сеттинг игры предложит стать свидетелями мрачного будущего Земли, когда цивилизация придет в упадок из-за разразившейся на планете чумы. Начав колонизировать Солнечную систему, люди получат "подарок" от инопланетян — неопознанное небесное тело свалится им на головы и начнет распространять заразу, которая отбросит человечество чуть ли не в каменный век. В центре конфликта окажутся три стороны: ютящиеся по пяти мегаполисам люди; облюбовавшие пораженную чу-







мой пустыню мутанты и, скорее всего, инопланетяне. Разработчики намеренно отказались от древа технологий и пообещали огромное количество артефактов, которые будут источниками бонусов и улучшений. Кроме всего прочего, WorldShift порадует нас уникальным кооперативным режимом. Вряд ли стоит ждать релиза раньше 2008-го, так как издатель еще не найден, а сама Black Sea Studios пока воздерживается от объявления сроков завершения работ.



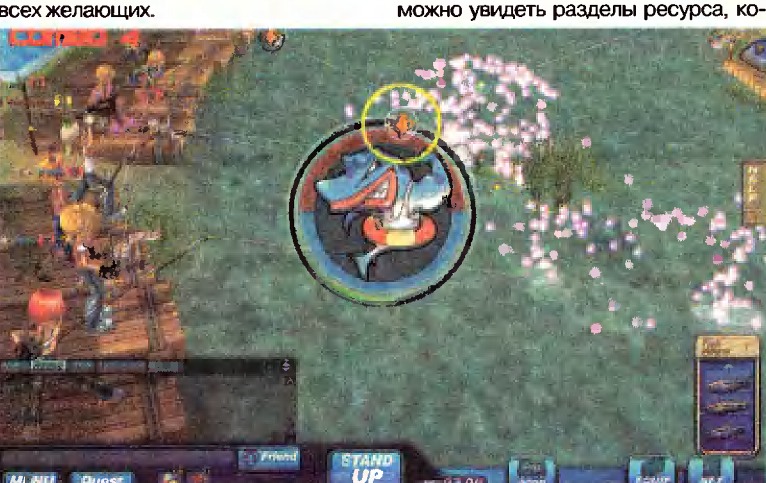
Приняв решение соединить два массовых увлечения, онлайн и спорт, компании Infront Sports & Media и F4 анонсировали MMORPG с говорящим названием **Empire of Sports**. Проект призван объединить миллионы игроков со всего мира, которые будут растить своих виртуальных спортсменов, принимать участие в соревнованиях и выигрывать всевозможные титулы. Геймплей намереваются сделать отличным от большинства онлайновых ролевок, так как Empire of Sports скомбинирует два жанра — спортивный симулятор и RPG. Пока в планах разработчиков всего несколько спортивных дисциплин (баскетбол, теннис, лыжный спорт и оздоровительные игры), но очень скоро видов спорта прибавится — хоккей и футбол, согласитесь, требуют немало трудовых затрат. Не обойдется и без product placement — в Empire of Sports мы наверняка встретим знакомые спортивные бренды. Старт проекта запланирован на конец этого года, но верится в это мало. Помимо двух десятков артов, нет ни видеороликов, ни скриншотов.

Студия Micro Application опубликовала пресс-релиз, согласно которому вскорости нас ожидает приключенческий тайтл **Experience 112**. Анонсированная игра поражает не столько графикой и принадлежностью к next-gen, сколько крайне необычным геймплеем. Судите сами: главной героиней истории является юная особа Лея Николь. Несмотря на молодость, девушка носит гордое звание профессора и оказывается посреди таинственного тихоокеанского острова. С танкером, на котором она работала, случилась катастрофа, и теперь она вынуждена выбираться из неприятной ситуации. Однако привычной адвенчуры с "кликанием" по углам не предусмотрено — разработчики куда более оригинально подошли к управлению персонажем. Дело в том, что посредством многочисленных видеокамер за ней наблюдает некая таинственная личность (игрокам при этих словах нужно зловеще рассмеяться), дает ей подсказки и помогает дойти до финала. Каким он будет — зависит только от вас, но уже сейчас понятно, что из Experience 112 вполне может вылупиться самый оригинальный проект этого года. Кто там вспомнил Fahrenheit?



ИНТЕРНЕТ

Открыл свои двери официальный сайт единственного в мире онлайнового симулятора рыбалки (при всем нашем уважении к World of WarCraft рыболовство там все-таки не главенствующее занятие) — **FishingChamp** (http://fishingchamp.gamescampus.com). На ресурсе, выполненном в исключительно стильном дизайне, вы сможете найти информативный видеоролик, несколько красочных скриншотов и руководство для начинающих "рыболовов". Кстати говоря, с 28-го июня начинается закрытое бета-тестирование FishingChamp — проект находится в финальной стадии разработки и очень скоро примет всех желающих.



Проверено, что время, потраченное на поиск информации о предметах и артефактах любой MMORPG, куда рациональнее потратить на сам игровой процесс. Blizzard Entertainment в очередной раз не позволила усомниться в умелом распределении ресурсов и запустила масштабную базу данных по предметам находящегося на волне популярности **World of WarCraft**. Отстучав в строке браузера http://armory.worldofwarcraft.com/item-search.xml, вы перенесетесь на бета-версию базы данных. Указав название предмета в строке поиска, можно получить исчерпывающее описание внутриигрового предмета.

Поклонники темных идей и Dungeon Keeper в частности могут найти себя на официальной страничке оригинальной RPG **Overlord** (www.codemasters.com/overlord). Для того чтобы узнать самые свежие новости о детище студии Triumph, придется ответить на забавный вопрос о судьбе несчастной овечки. В разделе "Downloads" можно найти немало скриншотов, видеороликов, обоев, а также (внимание!) демо-версию Overlord. Объем у нее немаленький, но для сомневающихся в оригинальности новинки будет весьма кстати. Самое же уморительное заключается в универсальном "измерителе злобы" — там мелькают аватары таких уберзлодеев, как Усама Бен Ладен, Адольф Гитлер и даже (sic!) Джордж Буш.

Упоминавшаяся в списке анонсированных проектов адвенчура **Experience 112** имеет собственный адрес в Сети — www.experience112.com. Сайт соответствует сеттингу игры и напоминает видеорубку с многочисленными экранами и камерами. Наведя курсор на один из мониторов, можно увидеть разделы ресурса, которые пока находятся в стадии информационного наполнения.

Первый тизер и скриншоты ответят на некоторые вопросы, но многого не ждите — Experience 112 сама по себе игра очень таинственная и разработчики вполне естественно не хотят преждевременно раскрывать все секреты.

Намедни появился сайт **Shadowgrounds Survivor** — спин-оффа/сиквела к скролл-шутеру Shadowgrounds (www.shadowgroundssurvivor.com). Финны из Frozenbyte в очередной раз устраивают нашествие тысяч кровожадных монстров и приглашают принять в этом празднике жизни самое непосредственное участие. Пока страница игры малоинформативна: немного графики и список ключевых особенностей Shadowgrounds Survivor. Но, как гласит надпись вверху, сайт полноценно откроется очень скоро.

ДАЙДЖЕСТ

Шумиха вокруг анонсированного месяцем ранее **StarCraft 2** разрастается в геометрической прогрессии, что стало причиной волны слухов о грядущем проекте Blizzard Entertainment. Отсмотрев два потрясающих видеоролика, впечатлившись высококачественными скриншотами и чуть ли не упав в обморок от свершившегося анонса, фанаты посчитали разработку почти завершенной и стали загибать пальцы в подсчете оставшихся дней до релиза. Впрочем, вице-президент "близзи", Роб Пардо, очень скоро отрезвил их в своем интервью — StarCraft 2 в этом году не будет точно. Чтобы окончательно расставить точки над "i", ответственное лицо поклялось в отсутствии четвертой расы, а также возможности портирования проекта на другие платформы. Анафеме были преданы и досужие вымыслы о направленности движка StarCraft 2 на свежий DirectX 10-й версии. Игра разрабатывается на DirectX 9.0c, корректно работает с шейдерами версии 2.0 и обладает системой гибких настроек — пользователи маломощных систем смогут прикоснуться к легенде стратегического жанра, пожертвовав некоторым количеством красивостей.



РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/ дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
		УЖЕ ВЫШЛИ			
Call for Heroes: Pompolic Wars	Экшен от третьего лица (TPS)	720 MB	Strategy First / Акелла	Quotix Software	- / -
Colin McRae: DiRT	Автосимулятор	4900 MB	Codemasters / Бука	Codemasters Studios	87% (3) / -
Driver: Parallel Lines	Гоночная аркада	4700 MB	Ubisoft Entertainment	Reflections Interactive	- / -
Harry Potter and the Order of the Phoenix	Аркада с видом от третьего лица	3950 MB	Electronic Arts	Electronic Arts UK	74% (1) / -
Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Квест	1110 MB	Her Interactive	Her Interactive	76% (3) / -
Lost Planet: Extreme Condition	Экшен от третьего лица (TPS)	7700 MB	Capcom	Capcom	70% (1) / -
Overlord	Экшен от третьего лица (TPS)	3450 MB	Codemasters	Triumph Studios	79% (7) / 8,8 (5)
Sims 2: The H&M Fashion Stuff	Социальный симулятор (дополнение)	495 MB	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Redwood Shores	65% (1) / -
The Sims: Pet Stories	Социальный симулятор (дополнение)	2300 MB	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Redwood Shores	70% (1) / -
Transformers: The Game	Экшен от третьего лица (TPS)	3900 MB	Activision / ND Games	Traveller's Tales	73% (2) / -
		ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ			
Combat Mission: Shock Force	Пошаговая стратегия (wargame)	27 июля	Battlefront.com / Snowball Interactive / 1C	Battlefront.com	-
Dead Reefs	Квест	3 июля	The Adventure Company / Новый диск	Streko-Graphics	-
Enemy Territory: Quake Wars	Online-шутер от первого лица (FPS)	2 июля	Activision / 1C	Splash Damage / id Software	-
Peacebreakers	Тактический экшен от первого лица	июль	JoWooD Productions	L'Art	-
Seven Kingdoms: Conquest	Стратегия реального времени	4 июля	Enlight Software / Акелла	Enlight Software / Infinite Interactive	-
Sid Meier's Civilization 4:Beyond the Sword	Глобальная пошаговая стратегия	июль	2K Games	Firaxis Games	-
Tom Clancy's Ghost Recon:Advanced Warfighter 2	Шутер от первого лица (FPS)	17 июля	Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М	GRIN	-
Rugby 08	Спортивный симулятор (рэгби)	19 июля	Electronic Arts	EA Canada / HB Studios	-
Адреналин 2: Час пик	Гоночная аркада	6 июля	1С	Gaijin Entertainment	-
Шторм войны:Битва за Британию	Авиасимулятор	июль	Ubisoft Entertainment / 1C	1C:Maddox Games	-

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 30 июня, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)*

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Pirates of the Caribbean: At World's End

Название локализации: *"Пираты Карибского моря — На краю света"*
Разработчик: *Eurocom Entertainment Software*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Подоспевшая аккурат к премьере фильма "Пираты Карибского Моря — На Краю Света" одноименная игра предоставляла игрокам возможность стать на время Джеком Воробьем (а также Уиллом Тернером, Капитаном Барбоссой и Элизабет Суонн). Люди, впечатлившиеся фильмом, поспешили в магазины, дабы продлить минуты радости, доставленной великолепной картиной Гора Вербински, но домой принесли продукт, который не выдерживает никакой критики. Вместо обещанных золотых гор и чуть ли не диснеевской версии "Корсаров", игроки получили простой слэшер с аркадным уклоном. Движок выдавал графику, от которой из глаз лились горькие слезы неподготовленного игрока. Благо западный издатель не поскупился и игроки получили звездные голоса Деппа и остальных актеров из одноименных фильмов.

"Новый Диск" проявил расторопность, и мы получили русскую версию игры в день релиза западной. Это порадовало. А вот близкое знакомство с работой локализаторов добавило поводов для разочарования.

В коробочку с игрой вложен двадцатидвухстраничный мануал, из которого можно узнать об игре практически все. Тем, кому этого мало, предлагают расширенную версию. Для ее получения достаточно просто установить игру и запустить цифровой вариант руководства. Мануал выполнен на достойном уровне (впрочем, у автора этих строк появился вопрос относительно возможности употребления слова "Джековых" — режущее глаз написание можно было бы убрать, изменив конструкцию предложения). А в остальном сразу стало понятно, что snowball.ru отнеслись к делу с должным старанием.

В самой игре дело с переводом обстоит хуже. Мало кто из купивших локализованную версию не заметит, что реплики, проговариваемые персонажами, частенько не соответствуют написанным в субтитрах. Игрокам придется иметь дело с заменой слов и с добавлением/удалением текста. Появилось ощущение, что локализаторы, озвучившие игру, работали отдельно от тех, кто эту игру переводил. В самих субтитрах иногда проскакивают опечатки. В свете того, что локализованное издание игры вышло одновременно с мировым релизом, можно предположить, что просто не хватило времени протестировать уже готовую версию. Качество самого перевода адекватно качеству мануала, то есть переведено добротно и со знанием дела. Шутки, выдаваемые персонажами, теперь повеселят и русскоязычного игрока, благо у пиратского юмора нет национальности. Если вспомнить об одноименном фильме, в котором юмор играет одну из главных ролей, то можно сказать, что snowball.ru на пару с "Новым Диском" решили усилить у игроков чувство погружения в фильм. Практически всех персонажей озвучивают те же актеры, что и фильмы серии "Пираты Карибского Моря".

Шрифты в локализации идентичны оригинальным, их легко читать. Жаль только, что не перевели надписи в игре. Я думаю, не одному мне хотелось бы прочитать на плакате вместо "Wanted: Jack Sparrow" — "Разыскивается Джек Воробей".

Теперь хочется обратить внимание на один неприятный момент. Локализованная версия игры в определенных моментах так заигрывает со звуком (взрывы, треск разламывающегося плота), что он начинает подтормаживать, и вместо него слышны только непонятные хрипы. В оригинальной версии такого не наблюдалось, и хотя не так уж часто это происходит, общее впечатление портит.

Оценка игры: 3,5
Оценка локализации: 5,5

Softik

Лицензионный диск предоставлен компанией "BitRaiD" www.bitraid.com

Take Command: 2nd Manassas

Название локализации: *"13 полк. Военное искусство"*
Разработчик: *MadMinute Games*
Локализатор/издатель: *snowball.ru/"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*



Не сомневайтесь, если бы не шведский издатель Paradox Interactive, мы могли бы и не заметить появления одного из лучших варгеймов современности — Take Command: 2nd Manassas от ребят из MadMinute Games. Выросший из History Channel's Civil War: The Battle of Bull Run (2005) проект меньше всего походит на представителя мейнстрима. Оттолкнув от себя большинство игроков сложным геймплеем, напугав до смерти "олдскульной" графикой, 2nd Manassas оборачивается масштабнейшим варгеймом о мало известной у нас американской гражданской войне. Изучать историю придется не нахрапом, а размеренно и постепенно — некоторые партии могут свободно "откушать" два-три часа. Зато жалеть ни о чем не приходится.

По устоявшейся традиции, локализатором "замороченных" и сложных стратегий у нас всегда значится студия snowball.ru — ее работники отличаются видным усердием и неутомимой оперативностью. С Take Command: 2nd Manassas повозиться пришлось немало, так как недостаток реплик компенсируется большой исторической справкой и внушительного размера брифингами. Текст переведен грамотно, без явных проколов, но читается плохо — виной тому слишком мелкий шрифт (та же история была с "Европой III"). Не самым худшим вариантом будет кратковременный выход в "Окошки" и ознакомление с подробным мануалом, в котором расписаны все аспекты игры.

Переводу, как уже упоминалось, комар носу не подточит, но читать его зачастую скучно. Сплошные термины, сухое определение построений и вызывающая зевоту лекция о морали, предназначении и ценности вверенных боевых единиц. Поджимавшие сроки явно не пошли на пользу толмачам, и те механически выполнили свою работу — во всяком случае, изюминки найти не удалось.

С игровыми экранами, кнопками интерфейса и пунктами меню ситуация повеселее. Русские слова свободно чувствуют себя в отведенных ячейках, не выпирают и не "виснут" друг над другом. Загрузочные экраны и вовсе представлены в виде хелпа, поясняющего предназначение "горячих" клавиш.

Единственное, что может показаться недоделанным — это звук, а точнее озвучка командиров. Вместо того чтобы грозно прокричать "Рота стройсь!!!", командир издает невнятные звуки или предпочитает воспользоваться услугами молчаливого курьера. К счастью, искать его в гуще сражения не приходится: голубчик появляется автоматически и практически безукоризненно передает приказания офицерского состава.

Достойная игры локализация, которая не показывает ничего выдающегося — просто дает шанс познакомиться с Take Command: 2nd Manassas русскоговорящим игрокам. Коли решились на андеграунд, то не пропускайте мимо.

Оценка игры: 8.0
Оценка локализации: 8.0

Антон Борисов

Лицензионный диск предоставлен компанией "ХИТ компани"

War Front: Turning Point

Название локализации: *War Front: Другая Мировая*
Разработчик: *Digital Reality*
Локализатор/издатель: *Акелла*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Создатели War front: Turning Point попытались возродить старый добрый Red Alert, и это у них почти получилось. В игре мы вольны штамповать танки в "промышленных масштабах", а затем, выделив их "зеленой рамкой", отправить равнять с землей вражескую базу. Здесь имеется и весьма интересная, но совершенно нереальная история про "плохой" СССР и "хорошую" Германию. Приятная графика и звук оставляют лишь положительные эмоции, а за дизайн юнитов разработчикам вообще пора бы памятник поставить. Но... Digital Reality банально перестарались и добавили в свой проект уйму никому не нужных и неработающих "фич". К примеру, зачем здесь возня с набором опыта юнитами и видом от первого лица? А за лимит войск (в такого-то рода стратегии!) дизайнерам хочется поставить уже другой памятник и оградку добавить. В общем, на выходе мы имеем весьма неоднозначную игру, в которую хочется играть только ради отличных видеороликов и того, чтобы узнать, чем закончится история, придуманная сценаристами.

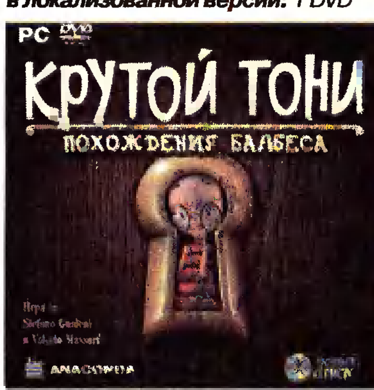
"Акелла" решила не трогать озвучку и оставила ее в первозданном виде. Это, с одной стороны, хорошо, так как заграничные актеры играют получше отечественных, хотя некоторых такой подход может огорчить. Перевод текста выполнен отлично — ни орфографических, ни грамматических, ни каких-либо других ошибок обнаружено не было. Все названия объектов переведены правильно, с учетом особенностей нашего "великого и могучего". Локализацию можно было бы считать вполне неплохой, если бы не один гигантский минус — при игре в разрешении 1024 на 768 и меньше, почти все тексты становятся нечитабельными. Ложка дегтя на этот раз тоже испортила бочку меда.

Оценка игры: 6
Оценка локализации: 7

Евгений Янович

Tony Tough 2: A Rake's Progress

Название локализации: *"Крутой Тони: Похождения балбеса"*
Разработчик: *Prograph Reseach S.r.l*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Tony Tough 2 — новый забавный квест о похождениях ботаника Тони, мечтающего стать детективом. В его родном маленьком городе с каждым днем становится все меньше людей, на носу выборы губернатора, а тут внезапно исчезает мэр города. В этом бардаке герою и придется разобраться. Квест серьезным назвать никак нельзя: Тони постоянно острит, хулиганит, если требует ситуация. Настроение разработчики создают не только текстами, но и карикатурной стилистикой игры, в гротескных фигурах показывая точный характер всех персонажей. Однако стиль стилем, но угловатость моделей, устаревшая графика иногда выходят на первый план, заставляя морщиться и делать вид, будто ничего не видел.

Вот к локализации "Новый диск" подошел с явным безразличием. Найденный мануал визуально не порадовал, оформлен он хуже, чем "стандартно", ни скриншотов с пояснениями, ни интересных фонов и арта. Зато отыгрался на живо и весело написанных текстах.

Другого текста, кроме субтитров, в игре практически не наблюдается — только медицинское дело и магнитная доска объявлений. В разделе про авторов игры допущена опечатка в имени. К переводу диалогов, содержащих в себе чуть ли не все обаяние игры, переводчики подошли все с тем же равнодушием. Сначала они проигнорировали русскую озвучку. Мы живем, конечно, в информационном веке, и каждый уважающий себя геймер хоть немного, но знает английский язык. Но игра на немецком! Хочется верить, на подобный шаг локализаторы пошли, дабы сохранить неповторимость и харизматичность голосов персонажей. Хочется, но не верится. Потому что качество субтитров оставляет желать лучшего. Юмор, конечно, сохранен, но если прислушаться к тому, что говорят, и прочитать, что написано, иногда находишь несоответствия. Недоверие закрадывается в душу. Шрифт текста немудреный, а оформление шероховатое и неказистое. А когда еще субтитры на половину экрана, потому что некто посчитал лишней трату денег на русское озвучивание, немного нервирует.

В заключение медицинского осмотра пациента "Тони Крутони": малобюджетная локализация неплохого квеста, не дотягивающая и до средней оценки.

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 4,5

Берлинский Gosha

Two Worlds

Название локализации: *Two Worlds*
Разработчик: *Reality Pump*
Локализатор/издатель: *Акелла*
Количество дисков в локализованной версии: *2 DVD*

Выход в свет польской action/RPG Two Worlds вызвал очередную волну беспокойства в рядах поклонников ролевых игр. С момента релиза и по сей день растет пропасть между фанатами "Двух миров" и их оппонентами, равно ненавидящими оба мира. Фанаты восторгаются абсолютной свободой действий, атмосферой "грязного" средневековья, отличной графикой и звуком. Их оппоненты ругают Two Worlds за недоработанный баланс, кривой физический движок и однообразные квесты.

В общем, когда стараниями Акеллы Two Worlds появился в странах СНГ, обсуждение игры уже шло полным ходом. Тем не менее, аплодисменты за оперативность Акелла заслужила. Но-



вая локализация может похвастаться качественным переводом текстов и аккуратным, хотя и несколько крупным шрифтом. А вот русской озвучки диалогов в официальной локализации нет. Как обычно, поджимали сроки, не хотелось нарушать атмосферу, да и невыгодно стало в последнее время игры озвучивать. Мануала к Two Worlds тоже не оказалось: не называть же мануалом крохотный "readme.txt" с текстом лицензионного соглашения. Два столь серьезных недостатка окупают не менее серьезные достоинства. Во-первых, на русскую локализацию без проблем устанавливаются патчи (на диске лежит версия 1.2). Причем пропатченная игра отвязывается от системы защиты StarForce, справедливо нелюбимой многими игроками. Второй козырь локализации очень неожиданный: в коробке с Two Worlds обнаружилась игра EverQuest 2 — не то чтобы народно любимая, но весьма уважаемая MMORPG. Полностью одобряю такую политику Акеллы и желаю придерживаться ее в дальнейшем.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 7

Anuriel

Tomb Raider: Anniversary

Название локализации: *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary*
Разработчик/Издатель: *Crystal Dynamics/Eidos Interactive*
Издатель локализованной версии/Локализатор: *Новый Диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Прошлый 2006 год оказался на редкость интересным для поклонников самой знаменитой девушки-археолога Лары Крофт и просто любителей хороших приключений. Сначала всех порадовала Lara Croft Tomb Raider: Legend, привнесшая в "угасающую" серию свежие идеи, новый движок и на редкость захватывающий сюжет. А через пару месяцев еще не отошедшие от восторга фанаты получили еще одно радостное известие — была анонсирована разработка Tomb Raider 10th Anniversary (именно такое название получил поначалу проект) — римейк самой первой части приключений Лары на движке Legend, приуроченный к 10-тилетию серии. Именно такой и вышла Anniversary, "стиль" римейка был выдержан полностью — перед нами все та же Lara Croft, но только заметно похорошевшая да разучившая пару новых движений и трюков. Кому-то этого пока-

жется мало для того, чтобы отдать кровно заработанные за диск с "теми же щами", но с учетом того, что именно первая часть Tomb Raider была признана одним из самых успешных и интересных экшенов с элементами приключений, и теперь есть возможность посмотреть на нее без необходимости ужасаться старой графикой, большинство, несомненно, будут довольны и пополнят свою коллекцию диском с Anniversary.

А чтобы приобретенный диск был только лицензионным, компания "Новый Диск" постаралась сработать оперативно и не стала томить игроков долгим ожиданием локализации: русская версия попала на прилавки уже 7 июня — меньше чем через неделю после выхода игры на Западе. Поскольку процесс локализации начался еще на стадии разработки самой игры, то сроки никак не сказались на конечном качестве работы.

Все тексты были переведены на русский язык грамотно, соблюдены и некоторые особенности перевода устойчивых выражений. Однако в глаза бросается некая "неряшливость" шрифтов, несоответствие их общему стилю игры. Хочется чего-то более "утонченного". Некоторым может не понравиться и способ вывода фраз диалога на экран: собеседник уже начал говорить что-то новое, а в окошке будет висеть кусок старого сообщения и только под ним будут выводиться новые предложения.

Все диалоги оказались озвучены, поэтому можно не смотреть на субтитры, а просто вникать в сюжетные перипетии благодаря неплохо подобранным актерам и хорошей работе звукорежиссера. Конечно же, людям, подарившим свой голос тем или иным героям игры, до маститых профессионалов далеко: местами чувствуется явная фальшь, недобор с эмоциональностью или же улавливаются странные нотки в речи, но в целом их работа погружению в атмосферу Anniversary нисколько не мешает, а только помогает.

Локализация Tomb Raider: Anniversary от "Нового Диска", несомненно, заслуживает высокой, хотя не максимальной оценки. Поставить 10 не позволяют обидные промахи: не слишком привлекательные шрифты и некоторые проблемы с озвучкой.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 8,5

Антон Костюкевич

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Название локализации: *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas*
Разработчик/Издатель: *Ubisoft Montreal/Ubisoft Entertainment*
Издатель локализованной версии/Локализатор: *GFI / Руссобит-М*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



С выходом Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas стало окончательно ясно, что Ubisoft не собирается возвращать знаменитую серию в привычное русло хардкорного тактического симулятора. Компания переделала его в раздудалый лихой экшен, где не приходится часами обдумывать план действий, а операция не будет загублена одной единственной промашкой в планировании. Вместо этого нам предлагают совершить ознакомительную экскурсию по Мексике, расстрелять десяток-другой террористов, а после отправиться в игорную столицу США — Лас-Вегас, дабы предотвратить "теракт, равного которому еще не было в мировой истории". Практически идеальный сюжет для среднестатистического экшена на пару вечерков, но никак не для игры из серии Rainbow Six. Поэтому и неудивительно, что на фанатских сайтах до сих пор не утихают споры о качестве Vegas. Кто-то плюется и проклинает Ubisoft, в погоне за прибылью превратившую умную тактику практически в "попсу", а кто-то любуется красотами, генерируемыми Unreal Engine 3.0, вкушает всю прелесть геймплея нео-шутеров: тренируется максимально эффективно использовать укрытия и метко стрелять, высунув руку за угол стены, и осваивает тактический интерфейс на манер S.W.A.T. 4. К какому лагерю присоединится — решать, как всегда, только вам..

Для тех, кто решил забыть о прошлом серии Rainbow Six и захотел попробовать Vegas, компания Руссобит-М в сотрудничестве с GFI подготовила локализованную версию, чтобы языковой барьер не стал преградой в борьбе с виртуальным терроризмом. Об оперативности проделанной работы на этот раз, к сожалению, говорить не приходится. С момента выхода оригинальной версии прошло более полугода, а в свете последней тенденции отечественных издателей делать все максимально быстро этот факт смотрится и вовсе печально.

Однако опоздание с датой выхода локализации "руссобитовцы" постарались компенсировать высоким качеством проделанной работы. И не только постарались — им это полностью удалось. Русская версия сразу же располагает к себе добротно переведенным мануалом. Из руководства игрок может почерпнуть информацию о членах подконтрольной команды, ознакомиться с премудростями управления и разузнать о том, какие в Vegas имеются многопользовательские режимы и, собственно, как создать аккаунт для игры в мультиплеере. На таком же высоком уровне сделан и перевод текстов в игре. Локализаторы постарались максимально адаптировать под наш "великий и могучий" короткие команды на английском. Приказания не занимают пол-экрана своим длинным описанием, а по-военному конкретны и точны — "Открыть и зачистить", "Бросить дымовую гранату", "Прикрыть", все воспринимается очень реально, а игра становится похожей на настоящий голливудский боевик о бравом спецназе.

Еще больше это чувство усиливает отличная озвучка. Голоса подобраны очень удачно. Офицер информационной службы Джоанна Торрес, как и положено по профессии, вещает спокойным ровным голосом, сообщая всю необходимую информацию и давая полезные советы или дельные замечания. Наш главный герой Логан Келлер голосом, не терпящим препирательств, раздает подчиненным приказания, ну а члены команды "Радуга" временами обмениваются между собой мнением о текущем положении дел и предлагают дальнейшие варианты действий.

Такое сочетание отличной озвучки и прекрасно переведенного текста превращает работу локализаторов в настоящий мини-шедевр. Vegas один из тех редких случаев, когда русская версия не уступает по качеству английской. Лишь запоздалый выход не позволяет поставить максимальную оценку, все-таки качество качеством, но не стоит и про оперативность забывать. Локализованная версия рекомендуется всем, кого заинтересовал новый проект из серии Rainbow Six.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 9

Антон Костюкевич

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

Название локализации: *The Elder Scrolls 4: Shivering Isles*
Разработчик: *Bethesda Softworks*
Локализатор/издатель: *1 С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Shivering Isles — достаточно неформатное дополнение, добавляющее к миру TES 4: Oblivion новую область, заселенную маньяками, параноиками, садистами и другими "жизнерадостными" гражданами. По ходу прохождения сюжета нам предлагают присоединиться к этой веселой братии и прогнать из Дрожащих островов скучного бога Джигаллага. К необычной сюжетной линии прилагаются в небольшом количестве новые существа, оружие, доспехи, заклинания и побочные задания, а также немалое количество всевозможных глюков.

Переводить все это безумие взялась фирма 1С, чьи локализации игр четвертой части серии TES уже зарекомендовали себя особым стилем. Дополнение Shivering Isles исключением не стало: русской озвучки диалогов по-прежнему нет, экспрессивный перевод названий (Купель Безумия, Древо Образов) чередуются с простой транслитерацией (Нью Шеот, Деменция). Но прогресс уже заметен: перевод дополнения занял всего два месяца и вышел уже пропатченным до версии 1.2.0416, что избавит ценителей официальных локализаций от множества критических ошибок. Последнее обстоятельство, правда, несколько портит список багов, характерных только для версии от 1С: феерия цветных квадратиков вместо карты Дрожащих островов, пропадание звука дверей в дополнении и другие. Но это не беда, ведь уже готов 53-мегабайтный патч, который исправит эти досадные недочеты.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 6

Anuriel

Ankh: Heart of Osiris

Название локализации: *Анк 2. Принц Египта*
Разработчик: *Deck 13 Interactive*
Локализатор/Издатель: *Новый диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Прошлогодний квест Ankh остался незамеченным, хотя это было весьма неплохое приключение в восточном стиле. Сегодняшний Ankh: Heart of Osiris ("Новым диском" почему-то нареченный как "Анк 2. Принц Египта") — это та же самая игра, что и год назад: симпатичная графика, простые, логически правильные головоломки, веселые и милые герои. И юмор, который насквозь пропитывает проект. "Анк 2" получился достойным продолжением, в которое будет приятно играть как взрослым, так и детям.

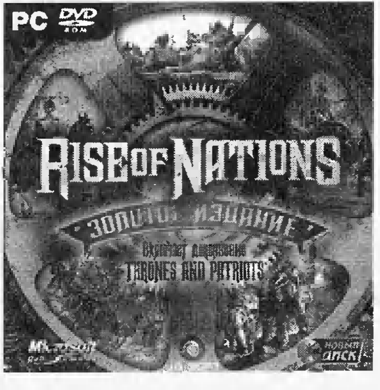
Ребята из "Нового диска" выпустили весьма качественную локализацию "Анка 2". Текст переведен "складно" и без ошибок, а шрифт очень похож на оригинальный и не раздражает глаза. Но особенно удалась озвучка. Абсолютно все герои игры разговаривают на "великом и могучем": кто на "чистом", кто с определенным акцентом, в зависимости от того, с персонажем какой национальности вы ведете беседу. Все без исключения актеры сыграли на отлично: пафосные голоса героев, которые изрядно раздражали бы в локализации какой-нибудь РПГ, здесь, напротив, создают "правильную" атмосферу настоящей восточной сказки. Образцово-показательная локализация, в общем-то.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 9

Евгений Янович

Rise of Nations

Название локализации: *Rise of Nations. Золотое издание*
Разработчик: *Big Huge Games*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



"Новый диск" продолжает методично переиздавать игровую классику — расстреляв обойму "хитменов", компания берется за глобальные стратегии. Впрочем, к классике Rise of Nations можно отнести с большой натяжкой — проект представляет собой гибрид Age of Empires и Civilization, причем гибрид достаточно спорный. Тем не менее, поклонники обеих культовых серий смогут найти в RoN все, к чему они так привыкли, — управление странами и народами, битвы в реальном времени, "пробежки" по ключевым периодам мировой истории, поданные вкупе с неплохо анимированными юнитами и замечательным музыкальным сопровождением.

Кроме того, локализаторы решились включить в "золотое издание" еще и адд-он Thrones and Patriots. Хотя дополнение не особенно богатое: шесть добавочных наций, парочка чудес света, несколько новых кампаний, основанных на военных конфликтах различных эпох, да небольшие модернизации в модели управления странами — вот, собственно, и все обновочки, внесенные в оригинальную игру Thrones and Patriots. Интереснее всего, конечно, кампании — благодаря им вы сможете повести в битву войска Наполеона Бонапарта, разгромить персов вместе с Александром Македонским или же с головой окунуться в шпионаж и интриги Холодной войны.

В общем и целом, локализация "из-под пера" "Нового диска" вышла очень удачная. Все портит манал, который русификаторы почему-то забыли перевести — промах очень серьезный, простительный локализации какого-нибудь шутера, но никак не игре жанра RTS. В какой-то мере вину переводчиков искупает шикарнейшая обучающая кампания, озвученная просто бесподобно — забавно, что голос диктора за кадром живо вызывает в памяти передачи канала Discovery. С текстом также полный порядок, переведено абсолютно все, начиная с меню и заканчивая небольшими табличками, постоянно выскакивающими во время игры. Отмечу, что текста в RoN, как и в большинстве стратегий, хватает, однако напрягать глаза не придется — шрифты везде подобраны читабельные.

Локализация Rise of Nations получилась почти идеальной — высшую оценку не позволяют поставить лишь непереведенный мануал да те несколько лет, что прошли с момента релиза игры и дополнения.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 8,5

Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave

Название локализации: *Нэнси Дрю. Чудовище пещеры Капу*
Разработчик: *Her Interactive*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Все-таки удачно "новодисковцы" подгадали с релизом локализации гавайских приключений Нэнси Дрю. Только-только на экраны вышла кинокартина о подвигах этой "детективной девушки" — и почти в то же самое время в магазинах появилась новая игра. Естественно, игрушка воспринимается как приложение к фильму, и никому уже не важно, что в США Nancy Drew: The creature of Kapu Cave вовсю продавалась еще в конце прошлого года.

Очередной эпизод бесконечной серии игр о Нэнси Дрю абсолютно ничего нового в жанр не привносит — вполне стандартный квест от первого лица, набитый интересными головоломками и мини-играми. Впрочем, разработчиков прекрасно можно понять: поклонников у Нэнси много, и книги, и игрушки расходятся приличными тиражами — так зачем ломать голову, придумывая что-то новое, когда проверенная временем система все еще отменно работает? Потому и упрекнуть "Чудовище пещеры Капу" можно лишь в четком следовании канонам серии — и то, по мнению фанатов мисс Дрю, это скорее достоинство, нежели недостаток.

"Новый диск", как это обычно бывает, отнесся к переводу со всей возможной серьезностью. Игра завязана на диалогах и монологах, Нэнси постоянно звонит по телефону, допрашивает свидетелей и подозреваемых, получает различные задания от NPC — все это озвучено просто превосходно! Глюк'OZA, подарившая свой голос главной героине, постаралась на славу, равно как и остальные актеры — озвучка на 100 процентов соответствует атмосфере игры, временами в голосах героев слышится неподдельный страх, а иные реплики наверняка заставят вас улыбнуться. Достаточно вспомнить некоторые фразы Большого Майка: "Слушай, ты же на Гавайях! Отдыхай, развлекайся!" — все это произносится добродушным и в то же время слегка насмешливым тоном. Ни дать ни взять — радушный хозяин, принимающий дорогого гостя.

Ничего плохого нельзя сказать и о субтитрах, коими сопровождаются все диалоги и монологи главных героев — текст переведен добросовестно и идеально соответствует репликам персонажей. Единственное, что не понравилось — это полное отсутствие руководства пользователя, все-таки мануал игре определенно бы не помешал. Ну и шрифты — странно, но записи в своем дневнике Нэнси почему-то делает печатными буквами. Мелочь, а неприятно, тем более что все другие письма и записки в игре оформлены как надо.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 8

AlexS

НАША ПОЧТА

Всем привет! Не так давно встретил на нашем родном форуме очередную "итерацию" любимой темы — про пиратство и лицензионный софт. В n-ой версии "вечной темы" (http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2007/05/312200.html) интересовались, есть ли у форумчан на компьютере лицензионный софт (кроме Freeware), и если да — то какой. Результаты, конечно, предсказуемы: лицензионного софта — мизерное количество, чаще всего это игры. У линуксоидов дела обычно обстоят более радужно, но для игр и многих других задач Linux — не лучшая платформа.

Мне бы не хотелось в очередной раз ворошить вопрос "пиратское ПО против лицензионного" (см., например, http://leo.aha.ru/dnevnik/2007/06/03.html) — действительно, когда наши зарплаты намного отстают от американских и других "очень цивилизованных" стран, а цены на ПО — едины для всего мира, трудно чего-то требовать от частных пользователей, причем все это понимают. "Воровать" и пользоваться нелегальным будут все равно. Однако у соседей (Россия, Украина) коммерческие структуры уже начинают "трясти", да и в нашей республике громкие дела, связанные с пиратством — лишь дело времени. Домашних пользователей, скорее всего, оставят в покое, но мало ли... Не хотелось бы также обсуждать этичность использования "ворованного ПО", а также этичность действий крупных корпораций-разработчиков. Но вот о том, как, при желании, "обелиться" обычному пользователю, поговорить хотелось бы.

Хвала дистрибьюторам, легально купить игры, по большому счету, проблемы не составляет. Денег они стоят вполне вменяемых, разве что боксовые и коллекционные версии (и конечно, "оригиналы") достать сложнее. Ну ничего, рынок и до этого дорастет со временем. При этом многие фанаты, не приемлющие "русификации", покупают легальную русскоязычную версию в знак уважения к разработчикам и для успокоения совести, продолжая между тем наяривать в международно-пиратскую:).

С остальным софтом дела обстоят гораздо сложнее, чем с играми. Конечно, ряд российских продуктов (ABBYY Lingvo), как правило, найти не проблема (рядом с играми), да еще и по разумным ценам. А вот если вы вдруг захотите купить что-нибудь покрупнее, скажем, лицензионную Windows или Office, то они вам обойдутся гораздо дороже установленного Microsoft ценника (это если вы вообще сможете ее купить). В Минске их приобрести в розницу очень сложно — я нашел лишь один интернет-магазин, торгующий лицензионными ОС, да и неизвестно, есть ли коробки на складе и сколько займет доставка. По республике ситуация, полагаю, еще более удручающая. Со скачиваемым софтом гораздо меньшего объема (например, небольшими Shareware-продуктами), казалось бы, проблем меньше: оплатил, получил по почте ключ и пользуйся себе. Все так радужно лишь в том случае, если у вас имеется нормальная международная пластиковая карта (хотя бы VISA Electron одного из крупных банков), а зарубежная система (или онлайн-магазин) не смотрит на Беларусь косо. Например, крупная платежная система PayPal белорусские карточки не любит, а всякие обходные методы и платежи через банк стоят дополнительного времени (т.е., денег) и нервов. Поэтому даже у самых честных и благодарных пользователей желание отблагодарить разработчика рублем быстро пропадает, ибо эта процедура требует слишком уж большого количества телодвижений.

Увы, но до тех пор, пока, образно говоря, у пользователя не появится возможности "засунуть пять баксов прямо в компьютер", пока пластиковые карты не станут общедоступным платежным средством, а зарплаты не подтянутся к западноевропейскому уровню, перспектив у лицензионного софта в Беларуси немного. У игр и мультимедийной продукции они есть, но и здесь проблем хватает. Например, лицензии редко появляются одновременно с пиратскими релизами, да к тому же качество доброй половины русификаций оставляет желать много, много лучшего...

Конечно, использовать исключительно легальное ПО на компьютере в наших условиях домашнему пользователю практически нереально. Но к этому нужно стремиться — начинать с малого (игры, мелкое ПО) и постепенно "обелять" даже крупные пакеты. Можно пересаживаться на Linux/открытое ПО (но быть готовым ко многим неудобствам), можно платить лишь за "самое-самое", приемлемое по деньгам и удобоваримое по методам оплаты, можно продолжать плевать на все это дело с высокой колокольни... Факт лишь в том, что мир постепенно движется к легальному рынку интеллектуальных продуктов (несмотря на множество связанных с этим "перегибов"), и Беларусь когда-нибудь к нему тоже придет. И к этому важно быть готовым.

А теперь — письма, вполне легальные, ни разу не "пиратские":



[Виталий]

Доброго здравья, Nickky и все-все-все, кто, может быть, читает мое письмецо. Не буду тут много разглагольствовать, а перейду сразу к теме. Так вот, не мог бы ты ответить, уважаемый почтальон "Печкин", на несколько вопросов по поводу PlayStation 3.

1. Когда PlayStation появится в Беларуси и ее можно будет свободно купить.

Уже появилась. Некоторые интернет-магазины предлагают PS3 на заказ, также консоль была замечена в продаже на Динамо. Возможно, ее можно приобрести и еще где-нибудь.

2. Сколько примерно будут стоить и когда появятся к ней диски, пиратские естественно (т.к. лицензии, насколько я знаю, стоят порядка 60$ =())

В интернет-магазине "русская" PS3 оценивается в 731 долл. Пока ни "чипованных" приставок, ни, соответственно, пиратских версий игр (лицензии стоят минимум 50 долл.) в пределах досягаемости замечено не было и в ближайшее время, насколько я знаю, не ожидается. К тому же, "спиратить" Blu-ray диск гораздо сложнее, чем DVD. Хотя бы из-за дороговизны носителя.

3. И стоит ли вообще покупать данную консоль =)

С этого вопроса и надо было начинать;). Не претендую на истину в последней инстанции, высказываю личное мнение: не стоит. Если хочется next-gen, то лучше взять чипованную Xbox 360. Она не только значительно дешевле, но и лучше освоена игроделами/пиратами — для Xbox 360 легко достать сравнительно недорогие пиратские диски, а главное, хитовых игр на ней пока (?) значительно больше. Один Gears of War многого стоит. На PS3 же пока достойные эксклюзивные проекты можно пересчитать по пальцам одной руки. Вот они, все три: Resistance: Fall of Man, MotorStorm, Ridge Racer 7.

Конечно, на PS3 ожидается ряд достаточно интересных "эксклюзивов" — например, Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Tekken 6 и др., но пока их нет.

Однако, если вам нужен сравнительно недорогой BD-плеер с развлекательными функциями, Sony Playstation 3, безусловно, станет правильным выбором.

P.S. Да, и еще. Че там слышно про GTA 4? Когда выйдет?

Разрабатывается для Xbox 360 и PS3, выходит 16-19 октября 2007.

P.P.S. Спасибо за такую классную газету. ВР рулит!!! Удачи =)

Спасибо, удачи в выборе консоли!



[Morphius]

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я к вам с просьбой помочь советом. Решил я прикупить на свой старый комп новую видеокарту, но не могу решить какую. Я нацелился на GeForce 6600, но их мало в продаже сейчас, а б/у брать сомнительно.

Б/у не нужно бояться, особенно если подойти к покупке ответственно. Стоит протестировать карту в присутствии продавца на своей системе, прогнать тесты и лишь потом приобретать (или договорится о возможности возврата денег на сутки-двое). GeForce 6600 — действительно удачный выбор, на мой взгляд — один из самых успешных графических процессоров в арсенале NVIDIA по соотношению цена/производительность.

Недавно увидел в прайсах GeForce 7300 (буквы не помню, но не GT) за 70 у.е., но мне сказали, что на моем старом компе она не потянет, хотя видюха хорошая. Характеристики компа: Athlon 1000 Mhz, Socket A, мать JetWay 663 AS Ultra (Via KT-133A), 512 MB DIMM pc-133, блок питания на 250W. Так вот сама просьба:

1) Скажите все-таки, действительно ли 7300 не потянет мой старый комп? Или можно брать?

AGP-версию вполне может потянуть (например, Sparkle SF-AG73GDH Ultra2 Edition). Только дело в том, что вычислительная мощность GF 7300 (и 6600), считаю, "упрется" в возможности процессора и будет сильно ограничена слабой производительностью остальных компонентов системы.

2) разница в 128 МБ и 256 МБ памяти для видеокарты это существенно или сильно большой разницы нет?

Смотря с чем сравнивать. Так, GeForce 6600 128 МБ будет все равно шустрее GeForce 6200 даже с 256 МБ. В последнее время, правда, 256 МБ-карты считаются суровым минимумом.

3) Нужно ли хотя бы на 6600 ставить другой блок питания помощнее? Или хватит того, что есть?

Если БП от качественного производителя, то и 250 Вт должно хватить, правда, не исключены проблемы в работе. Так что лучше взять новый 300-350 Вт блок и спать спокойно. Рекомендую продукцию компании FSP.



[Frost]

Салют, "ВР"! Я просто обожаю вашу газету — она действительно помогает разобраться с новинками игрового мира на PC и PS. Особое спасибо хочу сказать NiceMax'у за то, что он так искусно и подробно расписывает Lineage — так держать!:) Хочу заметить, что "ВР", к сожалению, не описывает WoW и WoW: Burning Crusade. Люди в неведенье, что да как? И еще пожелание: больше внимания уделяйте JRPG, например — FF X. С большим уважением, Frost.

Спасибо! По поводу WoW — все дело в том, что ни одного толкового фаната этой игры мы так и не смогли оттащить от монитора;). Шутка, конечно. Просто пока толковых WoW'еров, которые бы могли и хотели написать монументальный труд, подобный труду NiceMax'а, на горизонте действительно замечено не было. Насчет JRPG — постараемся учесть ваше пожелание в рубрике "Приставки". А на компьютерах JRPG в последнее время почти не выходят. Из свежих игр в подобном стиле вспоминаются лишь российские Хранители: Ключ Жизни, но они на RPG как-то не тянут совсем...



[Борис Гермолаев <germolaev@gmail.com>]

Здравствуйте, дорогая редакция самой любимой, обласканной и бесценной газеты. Отдельный поклон Вам, Никки. Спасибо Вам за Ваш тяжкий труд, ратный подвиг и безграничную преданность делу. Пожалуйста, перешлите мне 300 долларов или евриков, а то мне не хватает на 8800GTX и я не могу в полной мере насладиться теми выдающимися проектами, которые Вы всесторонне описываете на страницах издания! Ладно, пошутили и хватит. Теперь серьезно.

Я вот тут перечитал "Нашу почту" за последний год и меня поразило, какое количество приходит писем со всяческой полезной критикой. Люди выкладывают на всеобщее обозрение свое видение ВР. Не стесняются, как говорится, делать свой вклад в историю.

Я тут прикинул, поразмышлял, думаю: а я что, хуже? Короче, я все уже подсчитал и переосмыслил, можете не сомневаться! Все будет в ажуре! Да иначе и быть не может, потому что я — хардкорнейший геймер с огромным стажем и играю только в хардкорнейшие игры на самой хардкорнейшей сложности. Я думаю, что под моим авторитетным мнением подпишется большая часть читателей "Виртуалки". Ну, короче, как я делал подсчет: всего в последних ВР было 32 страницы и где-то 10-12 рубрик. Так как практически всю информацию по последним анонсам и новостям можно найти в Интернете, то "Новости игрового мира" можно смело срезать. Все, новостям — капут.

/ безутешно рыдает /

Поехали дальше. Дальше я даже по пунктикам начну все раскладывать:

1. Пыльный уголок не трогаем. Доводим формат рубрики до пяти листов, потому что все мы должны уважать и ценить старых, убитых жизнью геймеров, которые еще помнят славные времена "Серийного Сэма" и бесчисленных аддонов к нему. Да и вообще, древние игры — наше прошлое!

2. Детские полки оставляем. Увеличиваем размер до семи страниц. Начинаем на них складывать рецензии на действительно стоящие проекты. Деток надо с младых ногтей приучать к суровым реалиям жизни. Посему всякие "ГТА", "Манхант", "Постал" — наш выбор! Да и что тут говорить... это... Дети — наше будущее!

3. Ну, что еще?.. А! Рубрика "Кино". Вот это уже лучше. Кино я люблю. Кино смотрят и старики и дети. Поэтому смело под фильмы отводим 10 драгоценных страниц газеты. Разделы, конечно же, оформим для молодежи и для взрослых. Все нормально.

4. Страничку отведем под "Нашу почту". Все одно хороших писем приходит, скажем так, маловато. Ну, да и Бог с ними. Как говорится... Ладно, проехали.

5. И вот тут мы подходим к рубрике про Бэтмана, то есть, "Ретроспективе". Что тут сказать. Правильная вещь. Бэтмана должно быть много. Бэтман — он ведь не патиссон в подтяжках, не баклажан в шлейках. Бэтман — он ого-го! Бэтмана в каждый номер. Даешь Бэтману пять страниц!

6. На оставшихся листах читателям хотелось бы увидать что-нибудь, естественно, про "Линейку". И это правильно. Такие игры помогают подрастающему поколению геймеров найти себя, научиться работать в коллективе, почувствовать себя звеном чего-то такого-эдакого великого. Такие игры учат людей взаимопониманию и доброте, морали. Способствуют развитию самосознания и, главное, духовности. Кроме того, онлайн я тоже люблю. Особенно эту вот "Линейку"... или "Еврейквест". Не помню. Но что-то точно люблю.

7. А еще анекдотов побольше и поновее. Обожаю, знаете ли, посмеяться иногда. Другой раз обхохочешься просто. Вот. Животики надорвешь.

Почему я не включил в свой список обзоры свежих игр? А кому они нафиг нужны? Вон даже Никки перестал ими заниматься.

Вот раньше дело другое было. Я знал предпочтения и характер каждого автора. Знал, что для того же Моргула графика не главное, а Локаст в порыве радости может иногда чего-нить и преувеличить. Чего уж там, по стилю написания, манере я мог легко отличить обзор Хайкостера от обзора Левиафана.

А сейчас что? Вот положи передо мной творения Берлинского Гоши и Антона Борисова. Один в один. Такое впечатление, что в школе за одной партой сидели. И знаете еще что, прям чувствуется какой-то цинизм, прям желчь с их обзоров капает, прям язва какая-то. И тон у них все такой менторский! Матерые такие волки, всезнающие!

Роботы, а не люди. А где чувства я вас спрашиваю, эмоции? Где красота?!! Ну да ладно, пошутили и хватит. Извините, люди добрые, если где-то приврал или недоврал.

/ прониклись и убежали перестраивать ВР /



[K@DARKA <kadarka_666@mail.ru>]

Привет редакции ВР и особенно Nicky! Газета, несомненно, хороша со всех сторон, и я (да и не только я!) надеюсь, что она в скором будущем разрастется до уровня цветного журнала! А щас хотелось бы всем рассказать о моей "проблеме"...

Комп у меня уже давно, немало игр пройдено. Бывает, придешь со школы, сядешь за что-нибудь "рпэгэшное" и сидишь до упора, пока предки не выгонят! Про уроки можно и не вспоминать... даже не помню, когда я тогда их делал! Вот и жил по такому "графику" не помню сколько, пока кое-что не "произошло"... с моей мамой! В один прекрасный вечер я принес диск с новой тогда игрой Dungeon Siege: Legends of Arhanna. Инсталлировал, расслабился, запустил...

На следующий день прихожу со школы и вижу такую картину: мама сидит за компом и клацает какие-то клавиши в запущенной DS!... "Заболела" — подумал я сначала в шутку... Но, как говорится, в каждой шутке есть доля правды! Шутка оказалась явью, самой страшной для меня... С тех самых пор я делю компьютер не с отцом и не братом, а с родной мамой!

Она прошла все части DS, ВСЕ Diablo с аддонами, Sacred и сейчас села за Newerwinter Nights 1, а потом обещается и вторую часть пройти! Ужас!!!

З.Ы.: Самое страшное для геймерской души — мать-геймер! Так и до гроба недалеко...

Ну, действительно — приходится, небось, самому себе кушать готовить, уроки делать...

Да, пока не забыл, please, передайте привет Сереге Красновскому ака "Beltransgaz" — Молодечно рулит!

С преглубочайшим к вам уважением, K@DARKA!

Коллеги участливо подсказывают, что родителей нужно приучать к MMORPG. *"Родственники за LineAge — это легальное ботоводство", — уверен Anuriel;).*

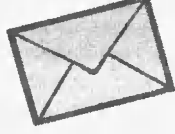


[Snowbars06 aka Рома]

Здравствуйте. Пишу вам первый раз. Хотя так все пишут, когда эээ... первый раз пишут. Вашу газету покупаю и читаю уже 5 лет и за это время еще больше ее зауважал. Правда, не в каждом номере рассматривалась хотя бы 1 российская игра (я не говорю про белорусские). Но что больше всего меня расстроило, это то, что в вашей газете я не встретил такую игру, как Lada Racing Club. Почему? Почему не написали? Одна из самых ожидаемых российских игр. О ней уже все российские журналы написали. Так давайте не будем отставать от остальных. Или вы не считаете нужным писать о такой не скажу ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ, а о хорошей игре? Я не понимаю! Во всяком случае, думаю, мое письмо вразумит вас или хотя бы дойдет до газетной строки.

Странно, что вы заметили отсутствие обзора по LRC лишь через год с небольшим после выхода игры:). А не появился ее обзор в ВР по совершенно банальной причине — из-за чрезвычайно низкого уровня этого талантливо пропиаренного, но во всех остальных отношениях слабого проекта. С нашим мнением солидарно подавляющее большинство игроков — так, по мнению более чем полутора тысяч посетителей портала AG.RU, LRC заслужила лишь 17% из 100%.

А хорошие российские и белорусские игры мы, конечно же, стараемся не пропускать. Жаль только, что действительно достойные проекты на постсоветских просторах выходят далеко не в каждом месяце.



[Leon]

Привет всем! Решил вам написать после прочтения газеты за май, в поддержку ex!Brata. Я хочу вам рассказать две истории, основанные на реальных событиях, все возможные совпадения совершенно случайны и автор за эти совпадения не несет никакой ответственности. И еще, незаконное использование этих историй нифига не преследуется по закону, а только поощряется;)

История № 1. Жила была сеть, компов этак на 350. Ничего в ней необычного не было, всегда в сетевом чате летели многоадресные сообщения с надписями "dota — gogogo" или "cs — gogogo". Пока не появился Вирус. Не тот вирус, который не дает нам спокойной жизни, с которым борется бородач Касперский. Вирус под названием Аниме. Кто запустил этот вирус в сеть — не ясно, но факт остается фактом — он распространился очень быстро и лишь человек 100 из принципа не смотрят в нашей сети Аниме, зная, что стоит посмотреть — и ты уже вирусоноситель. Сейчас в сетевом чате летят многоадрески типа: "У кого-нибудь появилось новое, хорошее аниме?" или "Дайте пожалуйста n-ую серию Death_Note, а то меня ломает, не будьте извергами". Про Death_Note — его еще не досняли до конца, а он уже дико популярен не только в Японии, а, оказывается, еще и в Белоруссии:).

История № 2. Однажды сидел я за компом, и тут приходит с работы отец. Он спросил у меня, есть ли какие новые хорошие фильмы, естественно, у меня их не было, зато было аниме. Ну и запустил я ему первую серию того самого Death Note. Все, мой батя не давал мне покоя на протяжении недели — всякий раз, как приходил он с работы, брал меня чуть ли не за шкирку и требовал, чтобы я ему включил этот сериал. Потом серии закончились, а аниме недоснято, но и это его не остановило. Он начал мне давать деньги на трафик в инете, лишь бы я скачивал новые серии. Я лично был удивлен. Вот вам две истории. Хотите верьте, хотите нет, на сей ноте и откланиваюсь.

P.S. Дорогой почтальон, советую вам посмотреть тот же Death Note и сделать хоть какие-нибудь выводы о таком направлении, как аниме. Гарантирую — вы будете удивлены. Кстати, на момент подписания их уже будет 32 или 33 серии из 37 запланированных.

История № 3. Знакомство с аниме одного молодого человека началось со случайного посещения кинотеатра, а именно — киносеанса с гениальной работой Хаяо Миядзаки, "Унесенные призраками" ("Spirited Away"). Выходили мы тогда с подругой из кинотеатра в состоянии легкого шока — никто из нас и не подозревал, что "мультики" могут быть Такими... Впоследствии было пересмотрено множество аниме, но такого эффекта, как "Призраки", на меня уже ничто произвести не смогло — даже остальные творения Мастера. А просмотренные сериалы так и вовсе оставили равнодушным, даже культовый Евангелион и ко. Вывод — не смотрят аниме отнюдь не только из боязни "заразиться" аниме-манией. Просто на некоторых "ожившая манга" не производит серьезного впечатления.

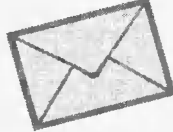
Всем, кто не знаком с направлением — ознакомиться, безусловно, стоит. И даже если "зафанатеете", то, на мой взгляд, аниме — гораздо менее страшный "наркотик" по сравнению с WoW/LA2/..., Интернетом и компьютерами в целом;).



[Жора Ильючик <otorto1@rambler.ru>]

Вы меня слышите, слышите?! Ах, услышали. Ну так вот, пишу я вам впервые — вынудили меня мои пальцы, которые так и тянулись к клавиатуре, чтоб набрать это письмецо. Но не будем тянуть время и приступим к делу. Я хотел высказать свое мнение по поводу рубрики "Новинки Локализаций". Читая ее, очень мало замечаешь строк о графике, озвучке, геймплею. Я и, наверное, другие были бы очень рады, если бы вы уделяли этим особенностям больше внимания, писали про это больше. Также хочу выразить благодарность ВР за ту работу, которую они делают каждый месяц! Большое вам спасибо!

Большое вам пожалуйста:). По поводу "Новинок Локализаций" — дело в том, что рубрика изначально задумывалась как обзор исключительно аспектов локализации той или иной игры, и лишь по просьбам читателей мы стали коротко останавливаться также на геймплее и прочих, непосредственно к русификации не относящихся, фишках. Поэтому очень сомнительно, что в данной рубрике будет уделяться много внимания графике и геймплею — для полноценных обзоров у нас есть соответствующая рубрика, и очень большая.



[<pir@t>]

Здравствуй, почтальон Nickky! Я по поводу одного из писем. Там про взаимоотношения было. Я до сих пор так и не смогла до конца понять, кто такие геймеры. Это просто люди, которые 90% свободного времени проводят за компьютером? Или это те, кто, загружая любую игру, проходит ее от начала до конца? Или те, которые воспринимают виртуальный мир максимально реалистично? Так или иначе, я себя считаю именно геймером (хотя за "инструментом" не сидела полгода — это скоро будет исправлено, и я оторвусь на полную катушку). Проблемы во взаимоотношениях с внешним миром все же были. Как ни странно, с девчонками. Для моих одноклассниц комп — лишь средство скачивания халявных докладов. В нашем доме "бобик" — средство для поднятия настроения и хорошего времяпрепровождения. Когда я с мальчишками садилась новые игры обсуждать, девчонки косились на меня, как на сумасшедшую. Сейчас уже привыкли. Наши парни первое время тоже удивлялись, они не могли понять, как девушка может играть в Doom или GTA! Странные. Как будто я — не человек. Когда с подругой детства поругались, в мой адрес была брошена такая фраза: "ну и вали за свой [пи-ип] комп!". Сейчас все по-другому (после той ссоры, как раз). После школы успеваю сходить на музыку, прийти домой, сделать уроки, поиграть в любимые игры, съездить в клуб. Хожу в походы, много времени уделяю истории (хочу поступать на исторический), рисую, пишу стихи и прозу, хожу в гости к друзьям, а иногда после уроков еще и подрабатывать получается. У меня много друзей и хороших знакомых. Все ведь от нас зависит. У меня был знакомый, он без компьютера жить не мог. И когда нам все же удавалось оторвать его от игрушки и вытащить на улицу — у него в рюкзаке с собой всегда была мышка.

Очень рад, что у вас все здорово! Что получается жить в реальном мире и виртуальный мир не забывать. Желаю, чтобы впредь такой сбалансированный уклад жизни не нарушался. Геймеры обоих полов, берите с девушки пример!

P.S. Я, к величайшему сожалению, первые газеты не читала (и даже не видела). Но сейчас я жду не дождусь очередного номера (газету покупаю лишь с февраля этого года). "Ветеранам" есть с чем сравнивать, мне — не с чем, поэтому ВСЕ ОТЛИЧНО! А реально ли сейчас где-нибудь старые номера достать? Спасибо за внимание.

Я уверен, что на нашем форуме (http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/index.html) вам обязательно помогут.

P.P.S. Привет вам и тем, кто меня знает! А особенно горячий дружеский привет Денису, Антонио, Паше, Андрею (которого давно не видно), Лене и Свете.
Капитан Лысая Борода



[Incognito Juv]

Приветствую всех! Хочу поделиться своими мыслями насчет очень распространенной сейчас зависимости — скажем так, игромании (нет, это не название популярного игрового журнала, попрошу не путать =). Почему я называю ее своеобразной зависимостью, или даже болезнью? Геймеры, а вы не замечаете такого маленького, но очень настойчивого червячка, который заставляет вас бежать в магазин за новой игрушкой или за новым очень необходимым куском железа (которым вы потом гордитесь)? Это же безумие!

Выходят все более навернутые игры — выходят под них более крутые процы, видюхи, материнки и проч. и проч. Естественно, никто не хочет играть с тормозами и глюками из-за старого железа, а "...поиграть так хочется, так хочется..." И мы, вздохнув, достаем свой золотой запас и мчимся в магазин. Иногда в голову приходит мысль: "А зачем это мне?". Но такая здравая мысль либо слишком поздно приходит, либо приходит, но после запуска игры сразу уходит, ну а в крайнем случае, не приходит. Просто иногда находит какое-то сожаление, что мы тратим столько времени на игры! Подумайте, ведь на все потраченные на комп деньги мы могли бы приобрести столько красивой прекрасной ЛИТЕРАТУРЫ! Я пишу именно "ЛИТЕРАТУРЫ", потому что даже в наш Компьютерный век считаю ее самым увлекательным и познавательным искусством. Прискорбно, что многие уже перестали интересоваться книгами — их заменил Интернет... (на хорошую иллюстрированную энциклопедию денег жалко, а на железо — нет?) Поверьте, я не призываю вас сидеть на старом компе и играть только в CS и QIII — это и вправду уже глупо. Но будьте немного благоразумней — не гонитесь за "компьютерной модой". А то бывают случаи, когда находит прозрение, а уже поздно. На этом заканчиваю свою тираду. Ну, и самое главное: спасибо ВР за проделанную работу и дальнейших успехов!

Спасибо за мнение, подписываюсь под призывами. Но не могу не добавить, что, на мой взгляд, столь тяжелые формы игромании, подобные описанной в письме, скорее редкость, чем повсеместная данность. Хотя бы потому, что у наиболее подверженных игромании молодых людей "золотой запас" обычно сильно ограничен. А книги, безусловно, продолжают рулить несмотря ни на что. Даже в электронном формате;).

Коллега Anuriel добавляет:

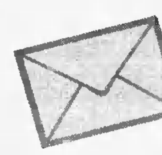
"Игромания" — вполне научный термин, которым называют зависимость от азартных и компьютерных игр. Зависимость — не значит болезнь. Игроманию относят к болезни те психиатры, которые очень любят считать чужие деньги, а также родственники игроков (по тем же причинам). Лечение, как ни странно, в первую очередь подразумевает ограничение игрока именно финансово (http://www.narco-center.ru/page/29/), хотя случаются чудесные исцеления от игромании силой молитв (http://otvet33.narod.ru/svid/igra/voronov_sergey.html). Выводы делаем сами.

Думаю, не только мне известны геймеры, проводящие по 24 часа в сутки в online-играх, что не требует от них апгрейда компа и походов в магазин. В то же время желание купить кусок железа свойственно не только геймерам, но и, к примеру, автолюбителям.

"Прискорбно, что многие уже перестали интересоваться книгами — их заменил Интернет..." Скажу как человек, тесно связанный с научным миром: ни один ученый не сможет купить необходимые ему книги в магазине, особенно за свою зарплату. Поэтому в перечне литературы к любой научной работе больше половины занимают ссылки на Интернет.

Гнаться за компьютерной модой не стоит. Лучше как Линус Торвальдс сидеть за старым компом и учиться программировать, и тогда в один прекрасный день вам, как и создателю Linux, друзья подарят самый большой и навороченный комп в мире.

Болейте на здоровье!



[Alex Scaevola]

Привет, ВР! Здравствуй, Ник! Сразу признаюсь, что я не любитель всяческой там писанины и прочих пагубных для наших лесов дел:). Но когда очень припрет, то сажусь так и пишу. Это как раз тот случай, когда мне приперло.

Сразу хочется несколько строк сказать о газете. Читаю с удовольствием и очень давно (года с 2001). Что бы ни говорили отдельные там личности о вашей газете, я всегда остаюсь доволен свежим номером "ВР". Пусть не всегда он на высоте, но ведь нет ничего идеального в нашей с вами бренной жизни, как нет в мире "перпетуум мобиле" — это как аксиома, господа, истина, не требующая доказательств.

В одном из номеров "ВР" увидел нечто, а именно своего собрата, так сказать, по разуму. Я, например, тоже прочитываю некоторые номера по несколько раз. Иногда достаю старые выпуски и перечитываю их просто так, чтобы не забыть о том, что было.

А эйфорическое состояние я испытал, когда прочел апрельский номер 2006-го года. Я, признаться, не геймер. Так, поигрываю временами в то и в се, в пятое-десятое... Я, скорее, фанатик (даже не фанат) различного рода мультиков, аниме, манги, фэнтези, фантастики и иже с ними, а также комиксов. И вот тогда я прочел статью о Людях Икс. Мелкая дрожь пробежала по телу, когда я закончил читать. Пусть я и не почерпнул ничего нового, но для тех, кто ничего об этом не знал, это просто гениальная статья, рассказывающая практически обо всем вкратце. И это здорово, и это правильно! Чесслово, не ожидал увидеть подобный материал в "ВР". Поразили, ребята, вы меня тогда до глубины ядер корешков спинного мозга и до самого последнего нейрончика головного мозга!:)

Еще хочется обратиться к многоуважаемой публике (т.е. читателям): "Товарищи девушки, геймерши и не только, ешкин КОТ, где вы?! Просто не поверю, что таковые не читают "ВР"! Так в чем же дело? Может, мы писать не умеем, или кнопать на клавиатуре E-mail, ась? Что ж все только парни пишут, а вы что — хуже? Или, может, вы боитесь быть осмеянными? Плевать на чужие мнения, ведь для вас главное ваше! Скажете, я не прав? Вперед за бумагой, ручками или за клаву!".

Вот, я сказал это. Не подумайте только что. Просто реально не хватает женского мнения обо всем этом. Вот, в принципе, и все, о чем хотел сказать и прокричать. Благодарствую и жду следующего номера. До свидания!

За мнение — спасибо. Постараемся, чтоб интересных материалов об игровых и околоигровых мирах на страницах "ВР" появлялось побольше. А девушки нас читают и даже пишут иногда — см., например, письмо м-ль <pir@t>;)



[Satyr]

Уважаемые "ВР", в обзоре игры "Человек паук 3" допущена ошибка! Автор говорит, что поиграть можно начиная с GeForce 6600 (это верно, т.к. 6200 не говоря о 6100 хоть и держат шейдеры 3.0, но слишком низкопроизводительные) / radeon x 700 (неверно, шейдеры 3.0 только начиная с x1300); будьте повнимательней, потому что мои глупые дружки купили себе диски и у них игра, конечно, не пошла!!! (у одного radeon x700 / у другого x 850 xt pe).

Да, в обзоре действительно допущена ошибка. Игра запустится лишь на видеокартах с чипом Radeon x1300 и выше. Приносим свои извинения за эту неточность. Хотя тот факт, что "системные требования" в начале статьи полностью корректны, считаю, несколько смягчает нашу вину:).

***

Если вы по каким-то неведомым науке причинам находитесь в непосредственной близости от почтового ящика либо компьютера с доступом в Интернет, то у вас есть шанс поделиться с нами своими летними мыслями на тему компьютеров, геймеров, игр, газеты, отдыха и всего-всего-всего, что вам самим кажется интересным. Мы ждем писем и с удовольствием опубликуем лучшие в августовском или более поздних выпусках. Напоминаю адреса: электронный — vr@nestormedia.com, "обычный" — 220113, Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". Если вы не хотите, чтобы мы публиковали ваш электронный адрес либо "разрывали" письмо комментариями, обязательно сообщите об этом в письме. Желаю вам прочитать эти строчки уже по возвращении с отдыха и/или в прекрасном расположении духа!

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

BHL-MOD 07

Разработчики мода:
Барашков Михаил aka "PREDD" — автор идеи.
Барашков Андрей aka "SokoL_BY" — администратор и руководитель, графика, торфы, ростер, фотографии, меню, инсталлятор.
Семитко Сергей aka "Semich" — формы команд, ледовые площадки, болельщики.
Гайкович Александр aka "Alex.by" — киберлица, фотографии, ледовые площадки, календарь, ростер.
Огурцов Александр aka "NhL" — вратарская амуниция.

В большинстве стран мира хоккей с шайбой является приоритетным видом спорта, и не удивительно, что виртуальное его воплощение пользуется не меньшей популярностью. Множество людей на нашей планете мечтает побывать у руля своей любимой команды. И такую возможность нам дает игра NHL07, но этой возможностью могут воспользоваться не все, т.к. NHL07 содержит только ограниченное число мировых лиг и, к сожалению или, наоборот, к счастью, нашего хоккейного чемпионата там нет. И этот факт не мог удовлетворить наших, белорусских болельщиков. В Беларуси хоккей развивается с каждым годом и с каждым годом растет интерес к этому виду спорта. И не удивительно, что наша виртуальная хоккейная лига вызывает большой ажиотаж у болельщиков реального хоккея.

Возможность вдоволь наиграться за любимую команду нашего Белорусского чемпионата нам предоставляет BHL-mod.

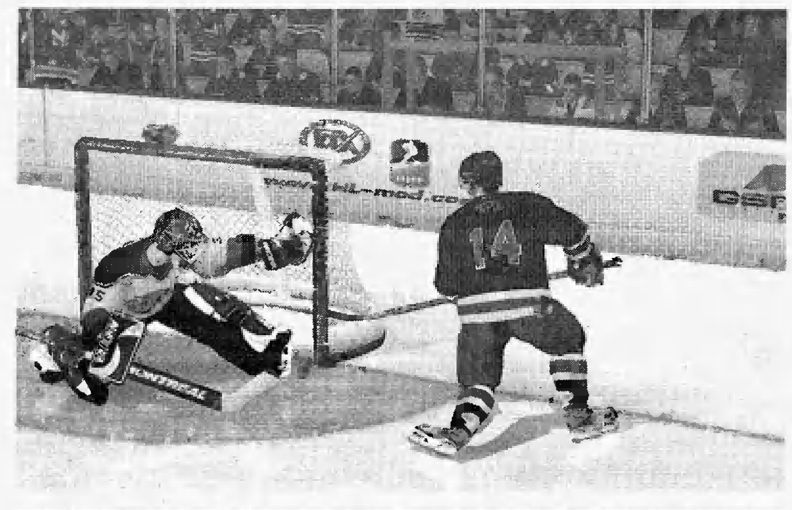
Пройдемся немного по истории данного мода. Модификация BHL — это модификационный патч для игр EA NHL, который заменяет отдельные компоненты игры Национальной Хоккейной Лиги (EASports NHL) на компоненты Открытого Чемпионата Республики Беларусь (ОЧРБ 06/07). Результатом является игра BHLmod, которая позволяет играть на вашем компьютере командами из ОЧРБ с помощью движка EA NHL. Модификация BHL распространяется абсолютно бесплатно и доступна для свободной загрузки всем желающим с официального сайта Модификации БХЛ (http://www.bhl-mod.com).

В 2005 году вышла первая версия BHL mod 2005. В истоке становления проекта было всего два человека — это братья Барашковы — Михаил aka Predd и Андрей aka SokoL_BY. Этот мод был первым в своем роде. Никто еще не делал такого для ОЧРБ. И в этом была его уникальность! Хоть мод был крайне сырой, он все равно пользовался популярностью у любителей виртуального хоккея. Первая версия оказалась не богата на какие-то нововведения и имела небольшой арсенал новшеств.

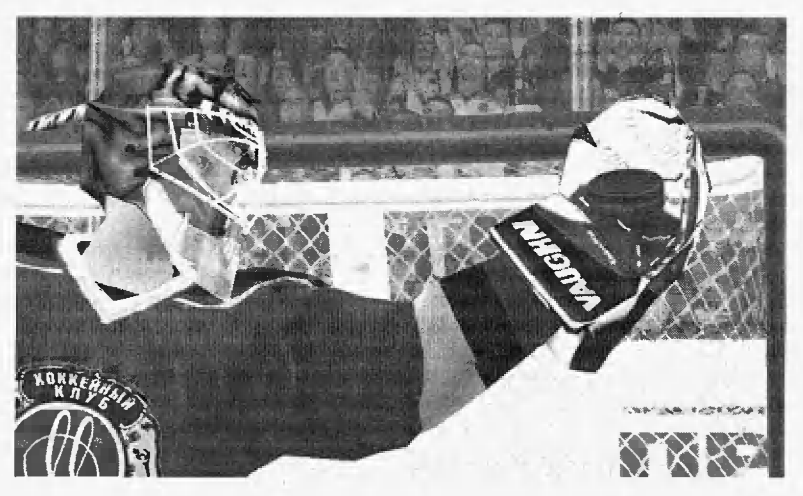
Затем мод постепенно развивался и перешел на новую стадию развития — и через несколько месяцев появилась новая версия, она же стала и финальной в истории BHL-05. В нее входило: домашние формы хк"Гомель", хк "Керамин", хк "Юность", чистый лед, новая реклама на бортах, подкорректированные составы команд и др.

На этом разработчики не остановились и уже на следующий сезон продолжили радовать армию виртуальных игроков нашей страны. Выходит BHL-mod06. Конечно, если сравнить БХЛ 06 и 05, то сразу виден прогресс в развитии данного проекта. БХЛ 05 полностью не копировал ОЧРБ, а частично напоминал наш чемпионат. И я могу сказать, что первый блин получился не комом.

БХЛ 06 начал активно развиваться. В немногочисленную группу разработчиков пришли два новых человека — гомельчанин Семитко Сергей aka Semich и минчанин Гайкович Александр aka "Alex.by". Начали выходить новые версии, которые в корне отличались от предыдущих, причем, отличались в лучшую сторону. Появлялись новые текстуры настоящих льдов команд, составы команд стали оптимально реальными, команды имели свои настоящие формы, фото игроков, кибер лица. Размер мода рос с каждой новой версией. БХЛ 06 отличался от предшественника тем, что он стал более профессиональным и перешел на 2X текстуры.







Но вернемся в наше время. Уже закончился хоккейный сезон 06-07 и известны победители нашего чемпионата. И чем сейчас в межсезонье заниматься нашим болельщикам? А вот чем — играть в BHL-mod07. Выход мода был долгожданным и неожиданным. Появлению его на свет постоянно мешали различные проблемы и трудности.

Группа разработчиков пополнилась новым человеком — это Огурцов Александр aka "NhL" из Омска, который начал специализироваться на вратарской амуниции.

Данный мод — это новая ступенька развития сего проекта. БХЛ-07 полностью передает атмосферу нашего чемпионата, он в себя включает: все команды ОЧРБ 06/07 и их логотипы, настоящие составы команд, реальные ледовые арены команд, правдоподобные формы команд, кибер лица игроков и их фото; клюшки, коньки, краги, шлемы, текстуры высокого разрешения. Фото, составы и киберлица некоторых национальных сборных и многое другое.

Играя в мод, вы с легкостью сможете узнать знакомых хоккеистов, участвующих в нашем чемпионате, т.к. в БХЛ07 почти у каждого игрока есть свой кибер фейс, соответствующий лицу настоящего игрока. У всех хоккеистов имеется своя фотография, соблюден и хват игроков, а также их возраст и игровые характеристики и все это придает моду еще большую атмосферность.

По БХЛ-07 уже проводятся интернет-турниры, в которых участвуют простые люди, играющие за свои любимые команды.

В будущем ожидается выход двух патчей: первый — исправляющий мелкие недочеты в оригинальной версии и добавляющий альтернативные майки командам ОЧРБ, т.е. майки прошлых сезонов, второй — патч озвучка, который полностью озвучивает названия команд и фамилии игроков.

Если вы еще не скачали этот мод, то это можно сделать на официальном сайте проекта (http://bhl-mod.com/), где вы можете еще и задать интересующий вопрос или просто пообщаться.

Надеемся, что в следующем хоккейном сезоне нас тоже будет ждать интересный и качественный BHL-mod08.

Семитко Сергей

ВОПРОС-ОТВЕТ

Dark Messiah of Might and Magic

После тренировочного уровня, после просмотра роликов, игра вылетает. Что делать?

Выключить перед окончанием тренировочного уровня субтитры. После загрузки следующего уровня можно опять их включить.

Игра очень сильно тормозит при попытке включить высокое качество текстур, хотя мощности компьютера должно быть достаточно.

Можно попробовать изменить объем памяти, используемый игрой. Для этого надо прописать в свойствах ярлыка...\DarkMessiah\mm.exe - heapsize 512000 (если у вас гигабайт оперативной памяти), heapsize 768000 (если полтора гигабайта) или heapsize 1024000 (если 2 гигабайта). Если у вас всего 512 Мб, можно попробовать прописать heapsize 256000, хотя вряд ли игра перестанет тормозить.

Подскажите, как правильно переключаться с лука на щит+меч? Если я нажимаю на цифру, на которой висит меч, то достается меч без щита. Если я нажимаю на цифру, на которой висит щит, то щит и меч достаются, но меч короткий (хотя в инвентаре лежит уже длинный).

Действуем в таком порядке: для начала вешаем в верхнюю строчку, где цифири от 1 до 9, меч. Потом справа, где модель персонажа, ставим щит. Потом вешаем на нужную цифру лук. Закрываем инвентарь. Теперь жмем цифру, на которой висит меч и щит. Если появился только меч, то еще раз жмем на ту же цифру - добавляется щит. Переключаемся на лук и обратно, пока щит и меч не начнут доставаться одновременно.

Medieval 2: Total War

Как активизировать Редактор Сражений?

Заходим в папку игры, открываем файл medieval2.preference.cfg и в самый низ добавляем текст:

```
[features]
editor = true
```

При выходе из игры этот текст автоматически удалится из файла, поэтому если нужно вновь воспользоваться Редактором Сражений, отредактируйте файл еще раз.

Где можно изменить количество войск в отряде (если я хочу 1000 человек на отряд)?

Открываем файл export_descr_unit.txt, ищем раздел soldier и прописываем вместо первого числового значения нужное количество войск в отряде.

Братва и кольцо

Планируется ли к этой игре дополнение?

По-настоящему крупного адд-она не планируется, но на официальном сайте игры (http://bk.games.1c.ru/) можно скачать патч 1.5, который добавит новый игровой уровень "Атака Клоунов", нового персонажа "Элитный урка Сарумяна", а также позволит при прохождении некоторых миссий свободно вращать камеру. Пропатченная игра работает значительно быстрее, но довольно часто выкидывает в систему при загрузке уровней и упорно не хочет запускаться на видеокартах без поддержки шейдеров 2.0.

S.T.A.L.K.E.R.

Возле базы "Свободы" на локации "Армейские склады" на краю болота находится небольшой домик. В нем сидит сошедший с ума наемник, постоянно распевающий "Врагу не сдается наш гордый Варяг..." У этого психа в кармане лежит flash-ка. Подскажите, кому ее можно отдать.

После того, как вы с отрядом "Свободы" уничтожите Черепа и всю заставу "Долга" на хуторе, подходите к Максу. Он скажет, что часовые видели какого-то свихнувшегося наемника, который с дикими криками бежал со стороны деревни, а теперь засел на болоте. Макс отчего-то решил, что псих владеет какой-то информацией и предлагает вам ее добыть. В качестве награды он отдаст вам свой пистолет (не уникальный).

Подскажите, каким образом запускать двигатель у машин.

Очень просто. Приписываете в консоли "bind turn_engine kb" без кавычек. Теперь по нажатию клавиши "B" вы запустите или заглушите двигатель. Пробелом включается и отключается стояночный тормоз.

Есть ли патч для S.T.A.L.K.E.R'а, который меняет имя главного героя?

Патча, меняющего имя игрока, нету. В 1.0004 собираются прикрутить SDK и freeplay. При желании можно покопаться в файлах игры и сменить себе имя вручную. Вот только это ничего не даст, поскольку "Меченый" упоминается не только в куче текста, но и в озвучке.

Где искать патроны для "ВИНТОРЕЗА"?

Патроны для "Винтореза" продают ученые на Янтаре. Кроме того, их часто можно найти во всевозможных ящиках. Навскидку - в лаборатории X-16 сразу два таких. Первый практически на самом входе - спускаетесь в шахту, проходите вперед, проходите небольшую аномалию "жарка". Там, где на вас набрасывается снорк, в закутке есть ящик, а в нем патроны. После того, как прикончите контролера, прыгаете в дыру в полу комнаты номер десять и проходите по короткому тоннелю. Прежде чем снова прыгнуть в дыру в стене, разбейте синие ящики справа от вас. Там тоже патронов хватает. Кроме того, много патронов дается за выполнение "долговских" квестов. Как вариант - подбирать с трупов врагов с автоматами "Вал". Никогда не испытывал проблем с боекомплектом в ВСС, порой приходилось таскать с собой пот тысячу патронов.

Как попасть в арсенал "ДОЛГа", и что там находится?

Арсенала "Долга" не существует. Если речь идет о том, кто продает оружие и патроны, то вам при входе на базу "Долга" направо, там в отдельном здании будет находиться мужик, у которого и можно немного прикупить снаряжения. Если же речь идет об арсенале Свободы, то он на первом этаже "штаба", сразу направо. Замок на двери сбивается выстрелом.

GTA San Andreas

Не могу догнать самолет на заброшенном летном поле. Просто физически не хватает мощности мотоцикла. Может быть, дело в не очень высоком навыке вождения?

Навык вождения мотоциклов нужно качать обязательно, но дело не только в нем. Есть маленький секрет: если во время езды на мотоцикле часто-часто нажимать на кнопку смещения веса вперед, то можно ехать значительно быстрее. Проверено, что таким способом можно запросто догнать самолет.

Не могу пройти миссию, где нужно на горном мотоцикле ехать возле поезда вместе с напарником, который расстреливает NPC, сидящих на крыше поезда.

Есть честный способ пройти миссию: ехать по соседнему железнодорожному полотну, а когда другой поезд едет навстречу, стараться проскочить между поездами. Можно немного схитрить: потихоньку врезаться то в один, то в другой поезд, пока из-за бага тебя не забросит наверх, на поезд.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

ЖК-монитор Viewsonic VX 922

Не думай о секундах свысока...

Мониторы серии Viewsonic VX всегда отличались быстрым временем отклика. Сначала "гонка вооружений" заставила конструкторов известной компании создать ЖК-матрицу со временем отклика 8 мс. Чуть позже мир увидел модели с заявленными 4 мс и 3 мс. Постоянная конкуренция и растущий спрос на ЖК-мониторы заставили Viewsonic в очередной раз прыгнуть выше головы и представить нашему вниманию модель VX 922 (время отклика — 2 мс). Стоит ли говорить, что этот монитор позиционируется производителем как идеальное решение для динамичных игр?

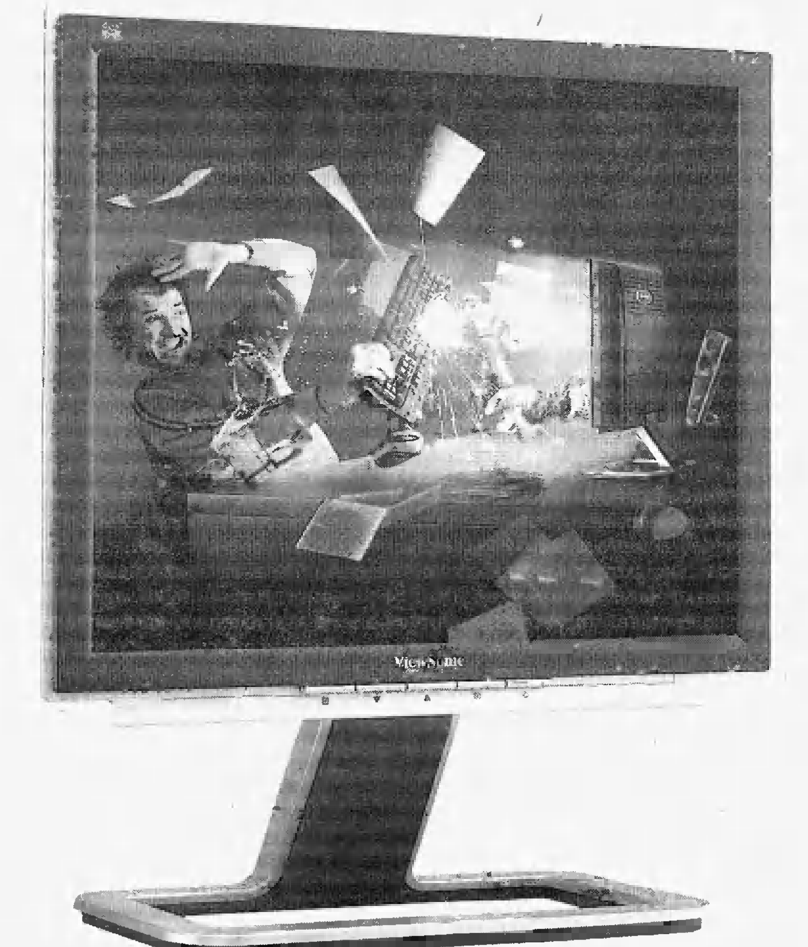
Знакомство с любым устройством для компьютера начинается с осмотра комплекта поставки и оценки его внешнего вида. И с тем, и с другим у VX 922 полный порядок — помимо самого монитора в огромных размеров коробке обнаружилось печатное руководство (русский язык присутствует), набор необходимых кабелей, диск с полезными утилитами и драйверами. 19-дюймовый монитор заключен в черный корпус, окантованный по краям серебристой рамкой. Сам дисплей радует элегантным дизайном — такой красавец легко впишется в любой интерьер. С подставкой монитор весит 6.7 кг, что вполне объяснимо и приемлемо.

Помимо стандартного аналогового входного сигнала, на задней панели монитора располагается разъем для интерфейса DVI. Волноваться по поводу кабеля для цифрового сигнала не приходится — он включен в поставку и готов к незамедлительному использованию. Пожалуй, дополнительные расходы понесут только владельцы достаточно редкой у нас платформы Mac, с которой VX 922 также совместим. Добиться лучшей синхронизации аналогового и цифрового сигналов поможет технология OptiSync.

При диагонали в 19 дюймов монитор обладает контрастностью 650:1 и сверхвысокой яркостью 270 нит (единица измерения яркости, не входящая в систему единиц СИ). Достигаются такие высокие показатели за счет очень качественной матрицы — не секрет, что это чуть ли не самый важный элемент современного монитора. В качестве пробного шара на экран были выведены только черный и белый цвета, которые равномерно заполнили всю видимую область и не раздражали глаз какими-нибудь артефактами. Как уже упоминалось, заявленная скорость отклика составляет 2 мс. Что же на деле? Текст, быстро перемещаемый колесиком мыши, не "смазался", а в запущенном для острастки Call of Duty 2 шлейфов не обнаружилось вовсе. Особенно порадовал размер экрана при игре в стратегии — после пары сеансов в Supreme Commander начинаешь смутно понимать, что большая площадь видимости, помноженная на быструю скорость реакции пикселя, может стать решающим аргументом в сложной партии по локальной сети.

Просмотр фильмов оставил исключительно приятные впечатления — хорошего качества видео не способно на плохую картинку и не намекает на какую-то ни было размытость. Приличные углы обзора (170/170 градусов) позволяют в случае чего использовать компьютер для семейного просмотра киноновинок.

Даже при большом желании, найти недостатки в VX 922 непросто. Пожалуй, вопросы вызывают только нерусифицированное меню (разобраться в котором, впрочем, несложно) и далекая от идеалов эргономики подставка. Так как регулировать угол наклона экрана можно только в вертикальной плоскости, приходится иногда поворачивать саму подставку. Предустановленные параметры экрана немного далеки от приемлемых для игр (в частности, яркость показалась слишком высокой), но это с легкостью "лечится" собственноручно.



Учитывая вполне доступную цену (чуть более 300$), Viewsonic VX 922 видится стильным и в то же время практичным решением для геймера. Практика показала, что устройство оправдывает возложенные на него ожидания, избавляет от созерцания шлейфов и приносит в дом немножечко стиля. Да, при своих тонких очертаниях VX 922 не претендует на эргономичность — но его потенциальный покупатель вряд ли будет стеснен рабочим пространством. Куда уместнее лишний раз упомянуть о высоких функциональных характеристиках, каждой из которых не постыдился бы любой производитель ЖК-дисплеев. Высокое разрешение (1280x1024), высокая скорость отклика матрицы, большие углы обзора и подходящая для мультимедийных приложений цветопередача — разве не об этом мы мечтали последние несколько лет?

Антон Борисов

ЖК-монитор Viewsonic VX 922 предоставлен для обзора официальным дистрибьютором ViewSonic в Республике Беларусь компанией "Джет"

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

ДАЙДЖЕСТ

Take-Two Interactive, вместе со своим многострадальным сериалом Grand Theft Auto, переживает не самые лучшие времена. Навалившийся недавно кризис усугубился провальными квартальными итогами (в общей сложности убытки составили около 51 миллиона долларов). Многочисленные аналитики предрекали чуть ли закрытие и банкротство студии, но пока реорганизованному кабинету руководителей удается держать ситуацию под контролем. Увы, не обошлось без вынужденных потерь — Take-Two Interactive закрыла нью-йоркские офисы своего лейбла 2K Games и пока отказывается от дополнительных комментариев. До сих пор неясна и судьба GTA 4, которая пока запланирована только для консолей Xbox 360 и PlayStation 3 (сомневаться в появлении PC-версии не стоит — вопрос только, когда). Аналитики из агентства Wedbush Morgan уверены, что 17-го октября, ранее заявленной даты релиза, экшен в продаже не появится. Take-Two, как назло, молчит почище партизана и объявила лишь о грядущем коллекционном издании GTA 4. Вполне вероятен такой исход событий, при котором сначала на прилавках магазинов появится "коллекционка", а спустя пару недель — обычное издание.

Награда нашла своих героев, и компания **Telltale Games**, ответственная за разработку "эпизодического" квеста Sam & Max, получила солидные инвестиции в размере 6 миллионов долларов. "Донорскую кровь" влили две венчурные компании, Granite Ventures и IDG Ventures, которые наконец-то уверовали в способности разработчиков обеспечивать крупные прибыли. Интересно, что взамен материальной помощи одно место в совете директоров Telltale Games досталось управляющему Granite Ventures, Крису Холленбеку (Chris Hollenbeck). Воодушевленные разработчики пообещали и в дальнейшем развивать детективный сериал о похождениях кролика и собаки, а также поделились дальнейшими планами. Они, в принципе, вполне предсказуемые — не останавливаться на достигнутом, увеличивать штат, повышать качество графики (а вот это штука крайне опасная — рискуют потерять свой уникальный стиль) и думать над следующими проектами. В том, что они будут "эпизодическими", и сомневаться не стоит.

На прилавки зарубежных магазинов отправился японский экшен **Lost Planet: Extreme Condition**. PC-версия отличается от консольных товаров улучшенной графикой, продвинутым мультиплеером и поддержкой высоких разрешений экрана. Lost Planet: Extreme Condition распространяется как в обычной упаковке, так и посредством онлайнового сервиса Steam — за удовольствие придется раскошелиться на сумму около 40 долларов.

НОВОСТИ КИНО

Как и предсказывалось, **"Пираты Карибского моря: На краю света"** собрали огромную кассу, но повторить успех второй части (больше 1 миллиарда долларов) им не удалось, хотя и были близки к тому. А все из-за перенасыщенных блокбастерами майских недель. С другой стороны (посматриваем на жалкие кассовые сборы "Шрэка Третьего"), третий фильм о популярных пиратах еще легко отделался, могло бы быть хуже. Оба конкурента упрямо держались в первой пятерке бокс-офиса чуть ли не весь июнь, пока, наконец, не уступили новичкам. **"Фантастическая четверка 2"** в США стартовала примерно так же, как и оригинал — за первые дни проката она собрала почти 70 миллионов долларов. Видимо, ее и судьба будет ждать та же: не больше пары сотен миллионов — и отбой. Кто же удивлял все прошедшие недели, так это малобюджетная комедия **"Немножко беременна"** (в США вышла раньше, чем у нас). Она не только странно долго продержалась в верхних строчках бокс-офиса, так еще и окупилась почти в три раза, собрав более ста миллионов.

Студии **Gold Circle Film** достались права на экранизацию литературного произведения некого Томаса Уиллера **The Arcanum**. В начале XX века в Городе Контрастов, Нью-Йорке, собрались вместе Артур К. Дойль, Говард Лавкрафт, Гарри Гудини и Мари Лаво (надо было Теслу еще пригласить). Эта душевная компашка займется ловлей крайне вредоносного и нетривиального маньяка. Задумкой сюжет очень напоминает один из графических романов Алана Мура. Кажется, дождались мы идейного продолжения "Лиги Выдающихся Джентльменов".

Буквально за неделю до выхода июльского номера "ВР" стало известно о выходе первого ролика **"Хитмэна"**. До этого приходилось рассматривать лишь некоторые кадры с изображением знаменитого затылка. Наверное, чтобы геймеры сравнили, насколько похоже. Теперь свет увидел тизер, и пессимистические настроения он почти развевает. К сожалению, ролик короток (полторы минуты), и в нем кадров из фильма меньше, чем красочных титров, однако атмосфера оригинала подана очень точно. Тем, кто жаждет горстки спойлеров, можно последовать по адресу: http://kino-govno.com/?trailers&id=hitman.



Насчет очередной серии бондианы земля слухами полнилась. Наконец, в туннеле для нее замаячил свет: продюсеры нашли после долгих поисков режиссера. Им стал выдающийся **Марк Форстер**, снявший такие проникновенные картины, как "Останься", "Бал монстров" и другие. Несмотря на то, что Форстер никудышных фильмов никогда не снимал, экшенов в его послужном списке нет. Решение продюсеров оказалось неожиданным, но, по видимости, окончательным. Название нового фильма о Бонде пока не озвучено. Сейчас ясно одно: следующее серия об агенте 007 будет крайне отличаться от прошлых, даже от "Казино "Рояль".

Компания Legendary Pictures, в планах которой продолжение провального "Супермен возвращается", всерьез намерена в скором времени запустить съемки экранизации легендарного action/RPG — **Diablo**. Главное, чтобы популярному франчайзу повезло больше, чем American McGee Alice. Снимать киноадаптацию последней киношники который год готовятся, а начать никак не могут.

Голливуд продолжает пачками раздавать путевки в большое кино комиксам. Что на этот раз? Режиссер "Фантастической четверки 2" Тим Стори снимет экранизацию комикса **The Losers**. Ничего смешного не ждем: история о группе спецназа, мстящей американскому правительству за то, что те сознательно отправили их на верную смерть. Кино обещает быть жестким и... предсказуемым. Надеюсь, в последнем я ошибаюсь, иначе получим банальный бездумный боевик.

Компании-гиганты DreamWorks, Universal Pictures вложат средства в фильм **"Ковбои и Чужие"** (Cowboys and Aliens) по одноименному графическому произведению. О чем пойдет речь, видно из названия. Бравым ковбоям придется противостоять инопланетному злу, тем самым спасая Дикий Запад, а с ним и весь наш мир. Вестерн столкнулся с научной фантастикой в 2006 году, именно тогда вышел комикс. На данный момент пишется



сценарий, но, зная тягу американского кинематографа к подобным сюжетам, можно с уверенностью заявить, что он не замедлит себя ждать, как и фильм.

Тимур Бекмамбетов, с подачи "Первого канала" ставший гуру российского кинематографа, занят опять же экранизацией (надоело повторяться!), причем комикса (вдвойне надоело!). Прозвано сие творение **Wanted**. От актерского состава глаза выползают из орбит: Анджелина Джоли, Морган Фриман, Джеймс Макавэй и бывший опер и дозорный Константин Хабенский.

Берлинский Gosha

ОБЗОР

Driver: Parallel Lines

На протяжении многих лет мы наблюдали за деградацией знаменитой игровой серии Driver. Блистательная первая часть, пик славы, а затем долгое падение в пропасть. В Driver 2, конечно, было уже больше возможностей, но он утратил дух игры, атмосферу оригинала. Driv3r оказался уже настолько ужасным, что только ленивый не пнул Reflections за это издевательство над геймерами. В 2006 году на консолях прошлого поколения вышла четвертая часть под названием Driver: Parallel Lines, которая неожиданно напомнила всем своей атмосферой знаменитого родителя, но оказалась переполнена досадными багами. В июне 2007 года Ubisoft, купившая права на сериал у Activision, выпускает Driver: Parallel lines и на ПК.

Полное название игры в оригинале: Driver: *Parallel Lines*
Разработчик:
Reflections Interactive
Издатель: *Ubisoft*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серия GTA*
Минимальные требования:
Windows XP SP1, Pentium 4 2 ГГц, 256 Мб памяти, 64 Мб видео
Рекомендуемые требования:
Windows XP SP1, Pentium 4 3.4 ГГц, 512 Мб памяти, 256 Мб видео

Get rich or die trying

Сюжет игры начинается в 1978 году. Молодой провинциальный парень по прозвищу Кид покидает свой родной дом и переезжает в Нью-Йорк с мечтой стать кем-то значительным, разбогатеть и добиться уважения. Но чтобы достигнуть заветной цели, Киду придется хорошенько напрячь свою "пятую точку", ведь в "Большое Яблоко" он приехал с пустыми карманами: ни денег, ни связей, ничего, за что можно было бы вцепиться и подняться в обществе. Следует заметить, что наш парень тоже не лыком шит: он превосходный водитель, легко сближается с преступным миром и, несмотря на свои 18 лет, способен извлечь выгоду из абсолютно любого события. Кид человек не брезгливый и без колебаний берется за самую грязную работу — ничто не станет у него на пути к хорошей жизни.

Два Нью-Йорка

Как я уже говорил, игра начинается в конце 70-ых годов — во время активного рассвета организованной преступности. Героин, рок-н-ролл, неповторимый стиль (длинные волосы, широкие штаны и большие солнцезащитные очки) — все на месте. Reflections показали Нью-Йорк 70-ых во всей его неповторимой и притягательной красоте.

Но после череды событий действие игры переносится в другое время, на календаре 2006-ой год — и перед нами предстает уже современный Нью-Йорк. Надо сказать, что "город, который никогда не спит" образца 2006-го также удался разработчикам в полной мере — почти идеальная передача атмосферы переполненного людьми города: толпы шныряющих пешеходов, пробки, огромное количество грязи и мусора, тотальное преобладание скучного серого цвета.

Город разбит на три острова: Манхеттен, Куинс и Нью-Джерси — и с самого начала доступен для исследования. Езжай куда хочу, твори что хочу. Кроме сюжетных заданий, Кид может поискать деньжат "на стороне": подработать таксистом или поучаствовать в гонках. Халтуры выше крыши, но одна беда — большинство несюжетных миссий не отображается на глобальной карте. Для их поиска придется лично облазить все подворотни и тупики, что является полнейшим абсурдом.

Тачки

Главная визитная карточка серии — великолепная проработка транспортных средств. В четвертой части, в отличие от Driv3r, с этим полный порядок. Автопарк представлен более чем восьмьюдесятью моделями, в числе которых автомобили двух эпох (70-ых и сегодняшних дней), в том числе имеются и мотоциклы, и разного рода мусоровозы да подъемные краны. Водоплавающих средств передвижения нет, а жаль — уж очень хотелось бы прокатиться на катере по Гудзону. Управление тачками особых навыков не требует — все просто и незатейливо. Немного неоднозначно выглядит система повреждений — она, конечно, хорошо проработана, но порой крутит весьма странные финты, вроде квадратных вмятин.

Все автомобили для большей привлекательности и повышения своих технических характеристик подлежат немедленному тюнингу (при наличии необходимой суммы), который, к слову, здесь реализован гораздо лучше, чем в GTA: San Andreas (хоть в чем-то Reflections обошли Rockstar). Свои "колеса" можно модернизировать технически (новый движок, закись азота и т.д.) и визуально. А можно добавить и кое-что "экзотическое" — к примеру, бронированные шины и кузов. Да, и не стоит бояться за вложенные в тачку деньги — если вы разобьете автомобиль или потеряете, за небольшую плату он будет найден, отбуксирован в гараж и отремонтирован.



Первые шаги и первые падения

Не в первый раз при портировании игры с консолей прошлого поколения разработчики переносят на ПК ужасную графику... но чтобы так?! В Driver: Parallel Lines все, кроме средств передвижения, выглядит крайне плохо: текстуры очень низкого разрешения, какие-то картонные коробки вместо домов, общая недостаточность полигонов, "деревянная" анимация персонажей. Странный ход Ubisoft — выпустить в середине 2007 года это убожество, не доработав его как следует. Следующей в черном списке "исконно приставочных проблем" является дурацкая система сохранений "по чекпоинтам". Стоит один раз ошибиться — и полчаса игры пойдет насмарку. Хотелось бы особо отметить тотальную тупость местного искусственного интеллекта — как обычных горожан, так и полицейских. К примеру, вместо того чтобы гнаться за вами, бравые патрульные будут с маниакальной яростью долбить бампером стоящий рядом забор.

Хотя не все так плохо, как кажется, — игра в Driver: Parallel lines, вы, скорее всего, пройдете его до конца. Вы будете с мужеством терпеть все "выбрыки" игры, только бы узнать, чем закончится история Кида. Интересный сюжет, отличнейшая режиссура местных роликов и прекрасная их озвучка создают впечатление просмотра настоящего голливудского кино "ААА" класса. Ближайшие ассоциации — "Угнать за 60 секунд" и "Бешеные псы". И еще музыка — она просто волшебна. Зажигательные композиции 70-ых и современности — все подобрано солидно и со вкусом.

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Прекрасно срежиссированные ролики
Автомобили
Атмосфера первой части
Потрясная музыка

ГАДОСТИ

Ужаснейшая графика
Тупой ИИ
Дурацкая система сохранений
Странная система повреждений

ОЦЕНКА

5.5

ВЫВОД

Совершенно неоднозначный проект, в который просто скучно играть. Reflections опять вместо старого доброго Driver'а подарила нам очередной недодуманный "ГТА-клон", по всем параметрам не дотягивающий до детища Rockstar.

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

ДАЙДЖЕСТ

"Ты нужен армии!" — провозглашает бесплатный экшен **America's Army**, которому 4-го июля исполнилось пять лет. С момента появления игры в Сети прошло немало времени, за которое США успели добраться до Саддама Хусейна, переизбрали на второй срок Джорджа Буша и пригрозили "демократизацией" Северной Корее. Несмотря на бурю негодования коренного населения Штатов и недовольство внешней политикой страны отдельных граждан, количество аккаунтов в многопользовательской America's Army составляет порядка восьми с половиной миллионов (берегись, World of WarCraft!) и продолжает неуклонно расти. На самом деле, "феномен" заключается в бесплатности милитари-шутера и недавнем вторжении на консоли нового поколения — многие пользователи предпочитают "пострелять" за американцев, чем заниматься прокачкой персонажа в одной из множества MMORPG. Впрочем, Министерство обороны США вряд ли задается такими вопросами и не без гордости проинформировало о появлении нового контента для America's Army — юбилей, знаете ли, обязывает.



Компании Bohemia Interactive и 505 Games анонсировали **ArmA: Queen's Gambit**, дополнение к военному шутеру ArmA: Armed Assault. Адд-он, помимо традиционно улучшенных графики, физики и искусственного интеллекта, предложит две новых кампании — Rahmadi Conflict и Royal Flush. Первая из них основана на реальных событиях, имевших место на острове Рахмади (кроме того, нам предоставят возможность повоевать на клочке суши под названием Порто). События Royal Flush происходят через 18 месяцев после окончания войны. Правительство просит наемников уладить один небольшой конфликт, который выливается в опасное приключение для бойцов нашего отделения. Предположительная дата появления "Королевского гамбита" — третий квартал 2007-го.



ЗАДЕРЖИМ...

Несмотря на сносно функционирующий сайт, ожидаемая RPG **Sacred 2: The Fallen Angel** в очередной раз задерживается. Разработчики вполне предсказуемо пытаются "вылизать" свой проект до блеска и находят все новые и новые ошибки. Окончательная дата релиза (мы в это свято верим) — первый квартал 2008-го года.

В невесомости подвис экшен-проект **Alliance: The Silent War**, главной особенностью которого была возможность принять участие во всех значимых военных конфликтах XX века. Разработчик интересного шутера, студия Windward Mark Interactive, была куплена компанией Linden Lab, которая создала очень популярный на Западе онлайновый симулятор жизни Second Life. К сожалению, пока новых хозяев мало волнуют внутренние разработки Windward Mark — их головы заняты куда более прибыльной MMORPG. Стоит ли вешать на Alliance: The Silent War табличку с надписью "R.I.P.", прояснится в самое ближайшее время.

Антон Борисов

ОБЗОР

The Guild 2: Pirates of the European Seas

Как вы думаете, друзья, что для компьютерных игр лучше: жесткие цепи сценария или свободный, словно полет птицы, геймплей? На мой взгляд, на этот извечный вопрос довольно сложно дать правильный ответ. Почему? Да потому, что первое ведет к неминуемой скуке, а второе реализовать грамотно практически невозможно. Сколь бы сильно не клялись господа разработчики, что их новоиспеченное чадо станет новой вехой в игровой индустрии, учесть все нюансы не получается, а на тщательное тестирование просто-напросто не хватает времени. В итоге на прилавках магазинов оказывается сырой продукт. "Непризнанный шедевр", в котором гениальные задумки идут рука об руку с отвратительной реализацией. Одним из таких плачевных примеров "гонки за свободой" стал The Guild 2 — самый неординарный игровой проект прошлого года. Прямой наследник идей Europa 1400: The Guild щеголял припудренной "блуром" графикой трехлетней выдержки, недружелюбным интерфейсом и глубоким, как сама жизнь, геймплеем.

Что наша жизнь? Гильдия?

Если в двух словах, то The Guild 2 — это ядреная смесь экономической стратегии, средневекового life-симулятора (по аналогии с легендарными The Sims) и ролевой игры. Несмотря на отталкивающую формулировку жанровой принадлежности, "Гильдии" удалось самое главное: создать ощущение параллельной жизни. Восхитительная возможность примерить на себя различные социальные маски была реализована на полную катушку. Определившись с одним из четырех классов: патрон, ремесленник, ученый или жулик, мы начинали свой долгий тернистый путь в мире, где всем правят деньги и только деньги. Расширяя производство, покупая титулы, взбираясь по политической лестнице к самым верхам, мы безжалостно расправлялись с конкурентами при помощи взяток и угроз, не забывая при этом о продолжении своего потомства. Многогранный геймплей затягивал в свои сети медленно и осторожно. То и дело приходилось мириться с чрезмерной сложностью и дотошностью игрового процесса, но стоило лишь освоиться, и гнев плавно сменялся на милость.

Впрочем, все вышесказанные комплименты в адрес The Guild 2 звучат с одной существенной оговоркой — играть в версию, поступившую в продажу в прошлом году, было категорически противопоказано. Бесконечные вылеты в Windows, долгие минуты (а то и часы) загрузок, невыносимые тормоза на любых конфигурациях отпугнули многих потенциальных покупателей. Вышедшие патчи устраняли многочисленные ошибки лишь отчасти, а в некоторых особо тяжелых случаях делали только хуже.

В итоге 4Head Studios понадобилось несколько месяцев, чтобы заштопать большинство дыр и привести свое детище к подобающему в игровом обществе виду. Скорее всего, в честь именно этого знаменательного события в продажу и поступило первое официальное дополнение — Pirates of the European Seas. Помимо модной ныне темы веселого Роджера, "Гильдия" приобрела новое "волшебное свойство" — теперь в нее можно спокойно играть, не опасаясь того, что в самый интересный момент компьютер предательски зависнет.

Кому добавки?

Действие аддона, следуя стезей оригинала, все так же разворачивается в средневековой Европе. Кровопролитные войны подрывают экономику некогда великих империй. Безудержная вера в церковь угасает с каждой секундой. На улицах от голода и болезней падают замертво нищие. На руинах смерти рождаются новые торговые города. В общем, жизнь идет своим обычным чередом. Нам же с вами, как и прежде, предлагается "залезть" в рубашку рядового предпринимателя, у которого кроме скромного начального капитала и дюжины нереализованных амбиций ничего-то за пазухой и нет.

Для утоления экономического голода разработчики предоставили нам новую карту поистине исполинских размеров — широкие просторы Северного и Балтийского морей. Расположенная на стыке Скандинавии, центральной Европы и Британских островов она стала местом ожесточенных сражений между морскими торговцами и жаждущими чужих денег пиратами. Кроме бескрайнего шейдерного моря, появились и новые, весьма любопытные города: окруженный царственными горами суровый Берген, где мрачные стены темниц соседствуют с шахтами по добыче золота и серебра; аристократический и изящный Гамбург, пронзающий голубое небо пиками своих грозных зданий; уютный Лондон, в котором приятно выпить чашечку горячего чая, любуясь скатывающейся с гор змейкой воды. Ну и, наконец, умиротворенный Данциг — тихий и спокойный, словно вечерний бриз.

> ***Жанр:** Strategy / Life-sim*
> ***Разработчик:** 4Head Studios*
> ***Издатель:** JoWooD Productions*
> ***Издатель в СНГ:** Руссобит-М*
> ***Количество дисков в оригинальной версии:** 1 DVD*
> ***Похожие игры:** Europa 1400: The Guild, The Guild 2*
> ***Минимальные требования:** Pentium 4/Athlon XP 1.8 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, 2.5 Гб на винчестере*
> ***Рекомендуемые требования:** Pentium 4/Athlon XP 2.8 ГГц, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 2.5 Гб на винчестере*

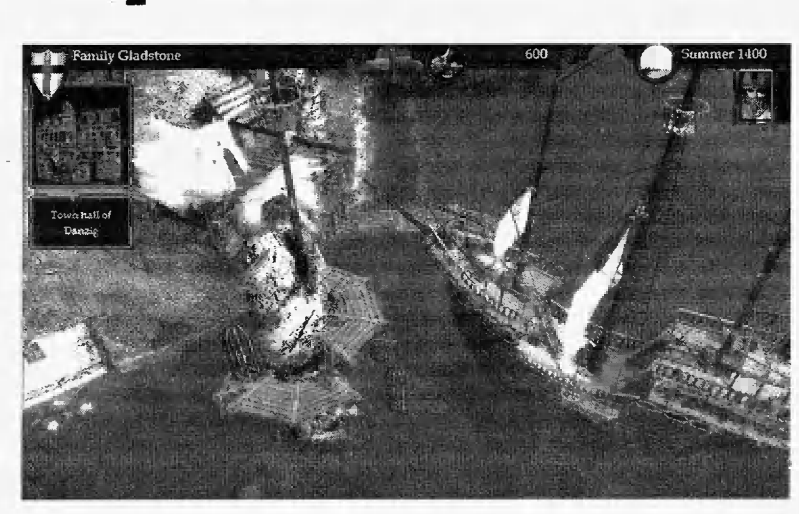
Правда, если начистоту, внешне города отличаются друг от друга незначительно. Несколько косметических ухищрений — и Лондон с легкостью превращается в Гамбург, а потомственные кельты — в воинственных пруссов. К тому же, если присмотреться, по улицам расхаживают все те же неуклюжие полигонные людишки, которые любят просачиваться друг через друга, застревать в колодцах и вытворять прочие мистические безобразия, не снившиеся даже Коперфильду. Подлинным шедевром является тележка, которая без помощи человека спокойно гоняет по выложенным камнем улочкам и проезжает сквозь праздно шатающихся прохожих.

И как не упомянуть о том, что полное оптимизма заявление вице-президента JoWooD Productions Стефана Бергера: "Аддон приятно удивит поклонников серии..." — просто красивые, но пустые слова. И подтверждение тому — новые профессии. Выражение "новое — это хорошо переделанное старое" здесь к месту. Возьмем, к примеру, врачей. После покупки или строительства госпиталя нас ожидают мучительные годы унылой работы средневекового медика-раба. Шить бинты, варить микстурки, распихивать по баночкам мази в окружении постоянно жужжащих мух — занятия не из самых веселых. Да и сам процесс творения добра во имя человечества мало чем отличается от любого другого производства. Больные, которые время от времени захаживают к нам на обследование, страдают, как правило, двумя "смертельными" недугами: либо простуду бедолаги подхватили, либо связки растянули. После трех часов установления подобных диагнозов, хочется забыть и о клятве Гиппократа, и о том, что без нашей помощи город просто загнется от обычных растяжений.

Серые будни пирата

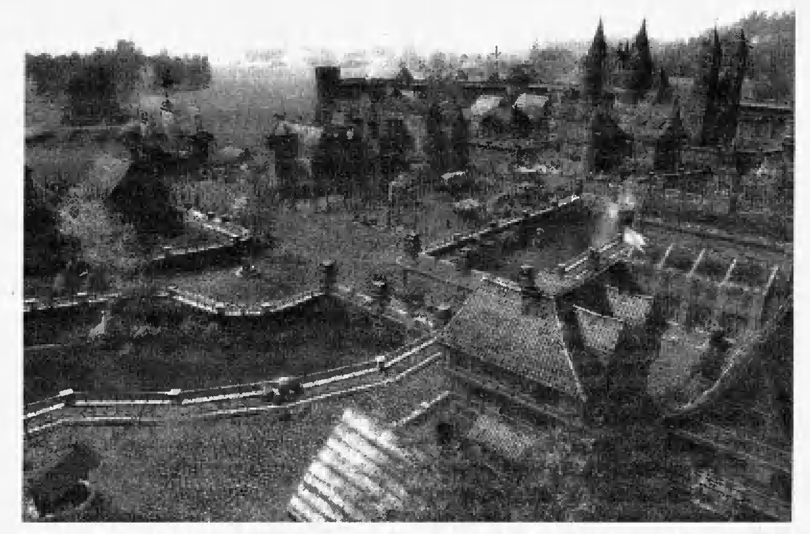
С морским промыслом дела обстоят не лучше. Освоить поприще рыбака и от восхода до заката просиживать с удочкой в ожидании клева — работенка хоть и новая, но надоедает столь быстро, что от вида морепродуктов начинает жутко мутить. Знай себе разделывай рыбешку да таскай на рынок для продажи — скукотища! При желании, конечно, можно заняться торговлей и рассекать соленые волны на хлипкой "каравелле, выполняя различные контракты по доставке товаров на время. Но на самом деле все эти прелести "жизни на воде" просто приложение к самому лакомому занятию — пиратству.

Замысел Бюргеров из 4Head Studios очевиден даже младенцу: попасть в струю модной в этом сезоне темы "Пиратов Карибского моря" значит привлечь к своему проекту новых геймеров. А следовательно, выдавить еще немножко "золотых пиастров" под гидравлическим прессом "спроса и предложения". Однако и здесь не обошлось без увлеченных прыжков на грабли. Развевающийся на ветру черный флаг, хлесткий ветер в лицо, тысяча матерящихся чертей и забитые бочками рома трюмы — все это подано немцами с невероятной сухостью. Вопреки многообещающей обложке компакт-диска, на которой изображена матерая "пиратка" со сверкающей саблей, промышлять морскими грабежами довольно тоскливо и утомительно.



Больше всего данный процесс напоминает "классический гоп-стоп из-за угла". Подкараулив "пухленькое" торговое судно, обводим в рамочку свой лихой флот и кликаем на "свежий источник доходов". В неравном бою побеждает, как правило, тот, у кого толще броня и больше людей на судне. Поверженный недруг с разбитым "носом" удаляется домой зализывать раны, а победитель пополняет свой лицевой счет несколькими сотнями золотых. Ни на тактические маневры, ни на зрелищность морских баталий нету даже крошечного намека. Вместо этого нас ожидает однообразное "мочилово" на манер схваток на суше.

Дабы скрасить суровое общество пиратов, разработчики ввели новый очаровательный юнит — кокетку (coquette). По сути, данная барышня — самая, что ни на есть, настоящая "ночная бабочка". Стройная, будто пальчиковая батарейка. Коварная, точно миледи из "четырех мушкетеров". Применение ее необходимым в любом обществе навыкам находится буквально сразу. Милашку можно отправить на улицу соблазнять прохожих и получать деньги за танцы, либо при помощи ее любовных чар отвлечь внимание бдительной охраны, и в тот момент, когда стража соберется вокруг грациозной танцовщицы и начнет воодушевленно охать и ахать, игрок может в спокойной обстановке уладить все свои "темные делишки".





Кампания! Где?

Помимо свежих профессий, в аддоне появился и новый игровой режим — кампания. Впрочем, кампания — это слишком громкое название предстоящим пыткам. Десять часов мучительных скитаний по невнятным сюжетным рельсам под пафосные реплики персонажей — развлечение весьма и весьма сомнительного происхождения. Жиденькая история о Клаусе Виегбальде и о его украденной семейной чести способна усыпить даже самых нетребовательных игроков. С фантазией у сценаристов 4Head Studios явно туговато.

Все остальные нововведения, в числе которых: дополнительные государственные должности и титулы, переработанная система привилегий и несколько построек — приятные, но незначительные плюшки. Ими любят баловать нас почти все авторы аддонов. Благодаря этому играть становится заметно комфортнее, а некогда враждебный интерфейс делает первые неумелые шажки навстречу новичкам.

Как видите, с точки зрения содержимого The Guild 2: Pirates of the European Seas особых изменений не претерпела, это касается и отрицательных моментов. Искусственный болванчик по-прежнему толкает наше производство в яму банкротства, стоит лишь вручить ему бразды правления. На личную жизнь все так же не хватает времени, а от количества однообразных действий, возложенных на нас, голова идет кругом. Вместо желанного отдыха приходится работать не покладая рук. Кроме того, "Гильдия", как была, так и осталась игрой для избранных: одновременно гениальная и сложная, она позволяет понять глубину своего геймплея лишь самым усидчивым товарищам. Большинство выпрыгивает с корабля за борт при первом же знакомстве.

LAMEЯ

РАДОСТИ

Более стабильная по сравнению с оригиналом работа
Роскошный саундтрэк
Великолепно переданная эпоха Средневековья
Многогранный, бездонный, бесконечный — и всё это про геймплей

ГАДОСТИ

Высокая сложность
Схожесть новых профессий со старыми
Низкий ИИ
Графические баги

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

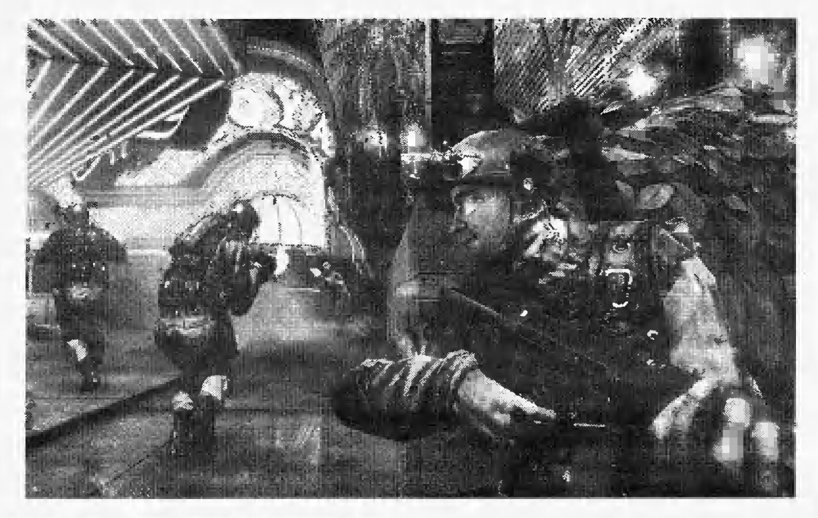
Несмотря на еле заметную сыроватость определенных мест, блюдо готово к употреблению. Pirates of the European Seas гармонично дополняет идеи оригинала, заставляя некогда не отшлифованный бриллиант приятно играть на солнышке всеми своими гранями (в непропатченную The Guild 2 могли играть люди только со стальными нервами). Правда, тут важно заметить, что само по себе дополнение не несет особой ценности — несколько вторичных новаций не способны получить высокий балл. Просто 4Head Studios взялась за ум и провела капитальную работу над ошибками. В результате в компании с The Guild 2 "пираты" смотрятся крайне эффектно. Если бы игра вышла в таком варианте в прошлом году — цены бы ей не было. Тем не менее, ярых поклонников серии и любителей игр "посложнее", которые по той или иной причине обошли сего монстра стороной, настоятельно приглашаем к ознакомлению.

ОБЗОР

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Последняя часть Rainbow Six оставляет после себя смешанные чувства. С одной стороны, разработчикам, несомненно, удалось сделать отличный шутер, с хорошей графикой, увлекательным геймплеем и необыкновенной насыщенностью действиями. Но с другой — на свалку истории были безжалостно выброшены и так и не возвращены (первые эксперименты по урезанию тактических возможностей начались еще в Lockdown) те элементы, за которые мы так любили "Радугу" старой закалки — скрупулезное планирование предстоящей операции, просчет всех своих действий, опасность пустить все насмарку из-за одного неверного выстрела или шага. Неудивительно, что серию в новом виде приняли и полюбили не все, однако Ubisoft ясно понимала, на что она идет. Новый Rainbow Six ориентирован в первую очередь на простого игрока, которому подавай красивую картинку да ежеминутный "бада-бум", с чем Vegas справляется на все 100 и даже 200 процентов...

В свое время обзор этой игры ВР не публиковала, но вот после полугодового ожидания, Руссобит-М в сотрудничестве с GFI наконец-то выпустили русскую локализованную версию, окончательно устранив для жителей СНГ все проблемы с приобретением Rainbow Six: Vegas, а значит — самое время приобщиться к команде "Радуга" всем желающим.



Жанр: *Action / 1st, 3rd Person*
Разработчик: *Ubisoft Montreal*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Дата выхода: *12 декабря 2006 года*
Локализация: *в продаже с 1 июня 2007 года*
Издатель в Росси: *GFI / Руссобит-М*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *SWAT 4, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Gears of War*
Мультиплеер: *Internet, LAN, до 15 человек*
Минимальные требования: *Windows XP, Intel Pentium IV/AMD Athlon 3 ГГц, 1024 Мб оперативной памяти, 128 Мб видеопамяти (видеокарта не ниже GeForce 6600GT и Radeon X1600), 7 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые требования: *Windows XP, Intel Pentium IV/AMD Athlon 3,5 ГГц, 1 Гб оперативной памяти, 256 Мб видеопамяти, 10 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт: *http://rainbowsixgame.us.ubi.com/vegas*



The show must go on

Изменив серьезной тактике, Rainbow Six здорово набрала в зрелищности. Если раньше разработка и планирование операции занимали по полчаса реального времени, а сама миссия проходила иногда за пять минут, не запоминаясь лихими перестрелками или обилием взрывов, то теперь все с точностью до наоборот. Каждую минуту на экране что-то происходит, разработчики всячески стараются не дать заскучать игроку перед своим монитором. Вот прошла высадка из вертолета, вот мы уже лихо палим во все стороны, десятками умерщвляя очередных горе-террористов, а вот нам предлагают спуститься с крыши здания вниз на веревке, непринужденно напоминая о том, что во время спуска можно нажать на специальную кнопку, перевернуться вниз головой и стрелять в таком, мягко говоря, неудобном, положении. Дальше события только набирают обороты. Перестрелки среди стопок американских банкнот в хранилище казино, многочисленные штурмы забаррикадировавшихся террористов и непременные спасения заложников, с обязательными валомами дверей, дымовыми гранатами и громкими предупреждениями о бессмысленности сопротивления. Все обставлено в лучших традициях голливудских многомиллионных боевиков.

И одним из главных факторов, влияющих на такую зрелищность, является здешняя система боя. Vegas можно отнести уже не столько к шутерам, сколько к нео-шутерам. Этот поджанр был рожден благодаря появлению на свет божий Xbox 360. Ее контроллер-геймпад мало подходит для обычных FPS (редкое исключение — серия Halo), и поэтому возникла необходимость в создании шутеров, управлять которыми будет удобно и с приставки. А раз есть спрос, значит, по законам рынка, непременно будет и предложение. Так появились игры, подобные Вегасу, а первенцем стал орденоносный Gears of War. В этих шутерах "выживание" зависит не столько от умения метко стрелять, сколько от способности лавировать от стенки к стенке, от ящика к ящику.

Недаром ведь возможность использовать укрытие по умолчанию повешена в Vegas на правую кнопку мыши — пользоваться ей придется едва ли не чаще, чем левой. Выглядит сам процесс таким образом: находясь возле стены, крыла припаркованной машины, ящика или прочего спасающего от раскаленного свинца объекта, нужно нажать специальную кнопку и после этого Логан Келлер (командир отряда "Радуга", а по совместительству главный герой игры) "прилипнет" к нему. При этом игра перейдет в режим от третьего лица, а мы станем свидетелями небольшого читерства, ведь теперь, прижавшись к стенке, можно заглянуть за угол, что в реальной жизни было бы невозможно. Дальше можно либо наполовину высунуться из-за своего укрытия и начать прицельно бить по гадам, либо выставить только руку и палить наобум. При этом, правда, тоже есть небольшой прицел, но стрельба точнее не становится; данный способ подойдет для того, чтобы прикрывать перемещающихся товарищей, не давая врагам высунуть голову из своего укрытия.

Второй главный местный аттракцион — это, несомненно, спуск по стенам зданий. На многих крышах установлены специальные устройства, на которые можно закрепить веревку и "полететь" на ней вниз. Однако она используется не только как средство транспортировки, но и применяется в случае боевых действий. Можно извлечь из кобуры пистолет и начать посылать через окна свинцовые подарки в головы ничего не подозревающих террористов, для большей зрелищности сего действа предлагается перевернуться вниз головой. При спуске по небоскребу бойцы "Радуги" не церемонятся и не заботятся о сохранении дорогого имущества: добравшись до нужного этажа, раскачиваются и картинно выбивают ногами стекла. Лишний раз упоминать о том, что смотрится это как минимум захватывающе, я думаю, нет необходимости.

Однако при таком обилии "аттракционов", завлекающих к себе стройными рядами покупателей, Ubisoft не решилась полностью отказаться от тактики, хоть и сильно ее упростила. Наши бойцы-сослуживцы во всем ориентируются на своего героя-командира Логана. Стоит ему навинтить на ствол своего автомата глушитель, как подопечные поступят так же, и "бригада" будет работать тихо. Для подчиненных можно выбрать всего два типа поведения: "штурмовой режим" или "режим маскировки". При первом напарники будут палить в любого попавшегося на глаза террориста, во втором, наоборот, станут стрелять только в ответ и постараются действовать максимально тихо и скрытно. Остальные команды, на манер SWAT 4, легко даются с помощью простого нажатия пробела, игра сама предложит возможный вариант действия. Если это лестница, то подопечные полезут по ней, если приспособление для спуска на "тарзанке" — то команда развернет веревки и помчится вниз, если закрытая дверь — то можно приказать "Радуге" взломать ее и зачистить комнату. Для прирожденных стратегов есть возможность помечать определенных террористов как приоритетные цели для отряда, концентрируя огонь напарников на этих "персонах", и организовывать одновременный штурм помещения, который особенно пригодится, если в комнате находятся заложники. Но пользоваться этими возможностями совсем не обязательно, можно вламываться всей гурьбой в одну дверь и расстреливать все движущиеся враждебно настроенные объекты, ведь раненых напарников легко воскресить.

Вся команда "Радуги", по сути, бессмертна: к павшему товарищу можно быстро подбежать и снова поставить его в строй. Как и во всяком нео-шутере, полоска здоровья считается в Vegas архаичностью, ранение не отнимает у Логана некий процент хелсов, но вызывает временное помутнение и "расплытие" изображения. Если оперативно не спрятаться от автоматных очередей, а получить очередную дозу свинца, экран окончательно почернеет и перед нашим взором появится главное меню. Но стоит только отдышаться за более-менее надежным укрытием пару секунд, как взгляд Келлера снова становится ясным и можно опять отправляться на борьбу с терроризмом. При повторном ранении, достаточно снова повторить "алгоритм лечения".

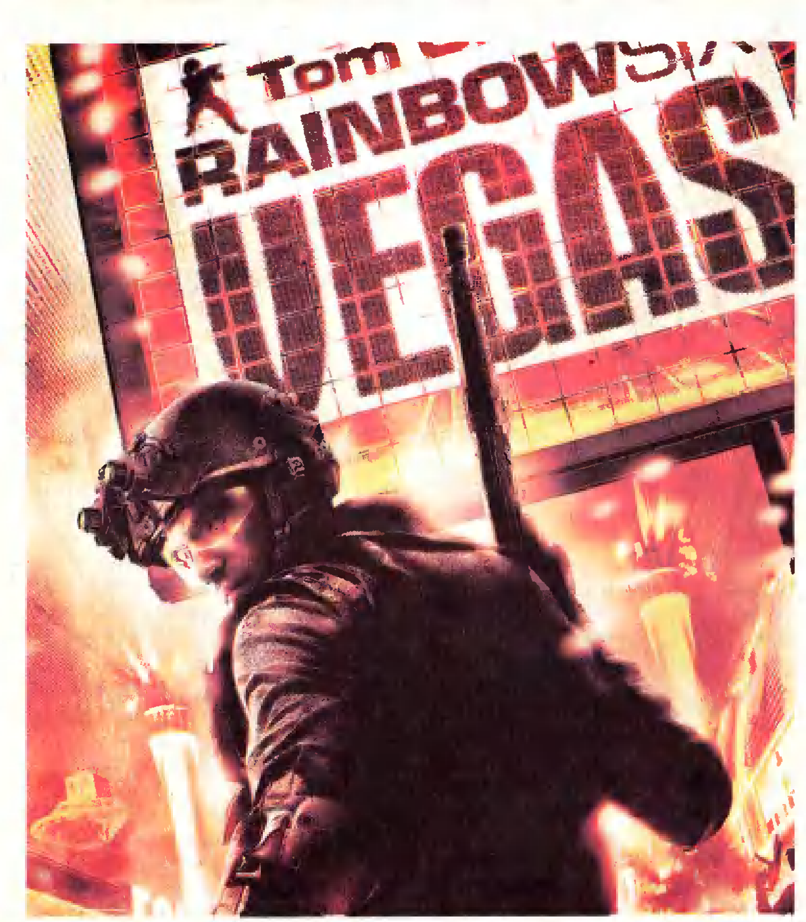
Переход на реалистичный уровень сложности уменьшает "дозу" выстрелов, необходимых для потускнения экрана. Кроме того, на таком уровне сложности главный герой перемещается медленнее, осколочные гранаты имеют меньший радиус поражения, а дымовая завеса держится меньше. Если такие правила игры вам не по душе, то можно переключиться на нормальный режим, в котором все несколько легче. А вот количество носимых с собой обойм к оружию поражает и в том, и в другом уровне сложности. Келлер представляет собой настоящий склад вооружения, у него всегда найдется с собой десяток обойм к автомату, неограниченное число патронов к пистолету и даже пяток пулеметных лент. Остается только диву даваться, как Логан вместил столько боеприпасов на своем теле.

Невероятные приключения Радуги в Вегасе

С сюжетом у Rainbow Six: Vegas не заладилось практически с самого начала. История выглядит чуть ли не сборищем всех голливудских клише последних двадцати лет. Высадка в Мексике, соединение со своим отрядом, неудавшийся захват главы террористической ячейки, пропажа двух друзей-соратников и исчезновение "цели" — Ирены Моралис. Дальше события развиваются еще более "интригующе". Террористка объявляется в игорной столице США, где собирается устроить теракт века, который нам, понятное дело, придется предотвратить. Происходит смена локации, и вот мы, вместо пыльных мексиканских улочек, оказываемся в гламурном и сверкающем неоновыми вывесками казино Лас-Вегасе. Испытать свою удачу на одном из многочисленных игровых автоматов, к сожалению, не удастся. Все игорные заведения, которые посетит Келлер, полны озлобленных на всех и хорошо вооруженных террористов. Делать нечего, придется в очередной раз очищать мир от скверны.

Сделать это, кстати, будет не так-то и легко. Мало того, что враги вооружены не хуже, а порой и лучше "Радуги", они не стесняются демонстрировать наличие интеллекта, хоть и искусственного. Противники стараются использовать различные укрытия, стреляют из-за угла, пытаются координировать свои действия. На руку террористам играет и практически регулярное численное превосходство над отрядом Логана. Испытывает терпение и нервы игрока и консольная система сохранений quicksave, вынуждающая много раз проходить одни и те сложные участки. Вспышки гениальности у компьютерных противников чередуются и с приступами неимоверной глупости: навстречу остановившемуся Логану может выбежать противник, выпустить пол-обоймы и ни разу не попасть. Нелогично реагируют враги и на огонь на подавление: свинцовый поток, который выпускают по ним из-за угла, нисколько не смущает террористов и не заставляет их осторожнее выглядывать из-за остова машины, они бесхитростно высовываются и отвечают очередями из автоматов, видимо, полагаясь на невероятное везение. Иногда же враги замирают на одном месте и никак не хотят реагировать на мечущийся вокруг спецназ, уничтожающий их товарищей.

После смерти трупы противников не исчезают в неизвестном направлении, а лежат на том самом месте, где застал их смертельный выстрел. На земле остается и оружие террористов. Отныне трофеи можно подобрать и использовать против самих террористов. Так что если вы всегда мечтали вооружить спецназ США автоматами Калашникова, ваша мечта в Rainbow Six: Vegas явно сбылась. Келлер без зазрения поднимает АК-47 с пола и управляется с ним ничуть не хуже, чем с заморскими образцами. Всего на суд игрока будет представлено множество моделей оружия, рассортированные по шести категориям: пистолеты, пистолеты-пулеметы, ручные пулеметы, автоматы, снайперские винтовки и гладкоствольные винтовки. Иногда будет встречаться и станковое оружие, неограниченный боезапас которого в сочетании с высокой скорострельностью позволит остановить любой отряд противника. К некоторым из вооружений есть варианты "апгрейда". Можно накрутить на ствол глушитель, уменьшив шумность, нацепить коллиматорный, оптический или лазерный прицел, использовать



обойму повышенной емкости. Всего с собой можно таскать три вида оружия — два основных и пистолет. В меню снаряжения можно выбрать различные виды гранат, слезоточивый газ или вышибные заряды — эти приспособления время от времени пригодятся при уничтожении особо многочисленных или хорошо забаррикадировавшихся отрядов противников.

Если же во время прохождения кампании вам надоест освобождать заложников и присматривать за сослуживцами, свои двери радостно откроет режим "свободной охоты". В нем нет никаких других целей, кроме уничтожения террористов. Позволено настроить количество противников, выбрать понравившуюся карту, взять с собой приглянувшееся оружие и в одиночку отправиться на почти настоящую охоту. Про использование тактики можно и не вспоминать, зато много веселья гарантировано. Наша точка высадки и места расположения врагов при каждом новом запуске меняются, благодаря чему ни одна из "охот" не проходит по одному и тому же сценарию.

Огни ночного города

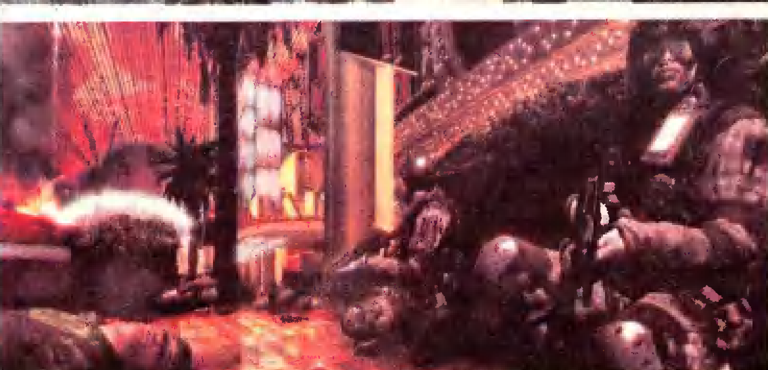
Rainbow Six: Vegas стал одной из первых игр на сверхпопулярном ныне кроссплатформенном Unreal Engine 3. Возможности движка наверняка не были задействованы и на половину, но то, что получилось, определенно вызывает только лучшие чувства, граничащие порой с восторгом. Кристально четкие текстуры, великолепная анимация и почти что настоящие лица сослуживцев, отлично проработанные эффекты выстрелов, реалистичная водичка. Но, как и за все в этой жизни, за красоту игры придется платить высокими системными требованиями. Поэтому если хотите на полную насладиться "Вегасом", готовьте мощную конфигурацию компьютера. Жаль лишь, что ко всему этому визуальному пиршеству забыли прикрутить хорошую физику. В Vegas деревянные ящики нельзя уничтожить даже гранатой, и сдвинуть с места простую бочку тоже не получится. Время от времени попадаются на глаза предметы, корректно реагирующие на внешнее воздействие, но их непозволительно мало и общей печальной картины с физикой они не исправляют.

Но мало купить для своей работы наисовременнейший движок с кучей возможностей, нужно заставить его выдавать не только технологичную, но и красивую картинку. И за свою работу штатные дизайнеры Ubisoft Montreal заслуживают только похвалы. Локации постоянно меняются, каждый раз удивляя игрока, — только что мы бродили по пустынным пыльным мексиканским улочкам, как оказались в зале игровых автоматов, выполненном в подводном стиле. Еще парочка пройденных миссий — и мы оказываемся на ночных улицах Вегаса. Удивительно, но расставленные вокруг машины выглядят так, будто их действительно припарковали реальные люди и скоро владелец вернется.

Вся игра старается походить на реальность; постепенно Келлер сливается с игроком — и вот они уже одно целое. В Vegas не будет долгих брифингов или выбора оружия перед миссией. Рассказ о предстоящей операции происходит прямо в вертолете, с которого через минуту мы спустимся на крышу очередного казино и начнем зачистку. Все дальнейшие целеуказания будут проводиться прямо во время боевого задания посредством видеосвязи и старой доброй рации, канал которой правдоподобно засоряется помехами. Даже команды и комментарии Логана во время операции настолько естественны, что кажется, будто уже не компьютерный персонаж, а игрок с той стороны монитора произносит их. Это заставляет задуматься о неверной убежденности некоторых в том, что достигнуть соединения героя и игрока можно только использованием "немого" персонажа и постоянным видом от первого лица (самый яркий пример такого подхода — серия Half-life).

Учитывая, что изначально Vegas был разработан и "заточен" под управление с контроллера Xbox 360 и стал первым портом с next-gen консоли от Microsoft, возникали опасения, удастся ли разработчикам адаптировать управление под клавиатуру и мышь. К счастью, все трудности портирования были успешно преодолены. Управление сделано удачно и будет знакомо большинству людей, хоть







раз садившихся за шутеры. Привыкать придется лишь к кнопкам, вызывающим меню вооружения и снаряжения. Чтобы их открыть, нужно зажать на несколько секунд кнопку E или R. Но поскольку на R повешена и привычная перезарядка, то необходимо быть осторожным, иначе можно выкинуть не израсходованный еще магазин.

Антон Костюкевич



РАДОСТИ

- Динамичный геймплей
- Инновационная система боя
- Отличная графика
- Запоминающийся дизайн уровней
- "Неиспорченное" управление
- Зрелищность

ГАДОСТИ

- Иногда глупый ИИ
- Отсутствие тактического планирования
- Слабая физика
- Это уже не та серия Rainbow Six

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Король умер, да здравствует король. Именно так можно охарактеризовать Vegas. Яркий, запоминающийся, зрелищный, эффектный, но уже не такой тактический и "умный". Стоит ли ругать проект или наоборот хвалить, нужно решить самому, уж слишком резким получился переход от канонической серии Rainbow Six к нынешнему положению дел. Но если смотреть на Vegas как на отдельную игру, никак не связанную с предыдущими частями то, несомненно, это прекрасный экшен, способный подарить немало приятных минут.

ОБЗОР

Meet the Robinsons

Игры по мотивам полнометражных мультфильмов всегда прибыльное дело. Целевая аудитория — дети — весьма непривередлива, в качестве продукта сильно разбираться не будет, для них главное, чтобы "как в мультике", а поскольку больших требований к графике детвора тоже не предъявляет, игру еще можно и смело и на всех известных науке платформах выпускать, дабы увеличить "навар". Отсюда и огромное количество безвкусных и абсолютно неинтересных аркад, заполонивших игровой рынок.

Перечить традиции "один мультфильм — одна игра" анимационная лента Meet the Robinsons (в русском прокате "В гости к Робинсонам"), вышедшая на широкие экраны в марте, не стала. Одновременно с мультом появилась одноименная аркада, дающая возможность продолжить знакомство с героями мультфильма уже в спокойной обстановке дома.

Название игры в локализованной версии: *"В гости к Робинсонам"*
Жанр: *Arcade*
Разработчик: *Disney Interactive Studios*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Локализация: *уже в продаже*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Bionicle Heroes, Open Season, Over the Hedge*
Мультиплеер: *Нет*
Минимальные требования: *Windows XP, Intel Pentium III/AMD Athlon 1,4 ГГц, 256 Мб оперативной памяти, 64 Мб видеопамяти, 2,1 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые требования: *Windows XP, Intel Pentium 4/AMD Athlon 2,0 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, 128 Мб видеопамяти, 2,1 Гб свободного места на жестком диске*

Утопическая фантазия или фантастическая утопия

Однако перед знакомством с игрой настоятельно рекомендуется сходить в кинотеатр и посмотреть сам мультик (если вы, конечно, не сделали это раньше). Не то чтобы в противном случае сюжет будет непонятен, но отдельные моменты могут все же остаться неясными. Впрочем, такими же непонятными они могут быть и для тех, кто все-таки честно сходил в кинотеатр и посмотрел "В гости к Робинсонам". Дело в том, что как такового сюжета в игре Meet the Robinsons нет вообще.

Как вы помните, в мультфильме нам рассказывали историю о счастливом будущем. Коммунизм так и не наступил, но зато "каждый получил по потребностям", и даже "по возможностям" ни от кого не требовалось. На человечество, как и предсказывали ученые-фантасты, начали трудиться роботы, кругом строились розовые небоскребы, и даже путешествия во времени из бредовых фантазий превратились в осязаемую реальность. И более чем удивительно, что все это было делом рук лишь одного человека — гениального изобретателя Корнелия Робинсона, а по совместительству еще и главы семейства Робинсонов. Но основные действия в мультфильме развивались вокруг младшего из Робинсонов, Уилбура, и сироты Луиса с его не менее важным изобретением — мозговым сканером, похищенным очередным злодеем.

И если в мульте центральным персонажем был Луис, то в игре главная роль досталась уже Уилбуру. Но, приняв такое решение, сценаристы не удосужились придумать для младшего представителя семейства Робинсонов хоть какой-нибудь сюжет. В Meet the Robinsons перед нами предстает лишь бессвязный рассказ о тех моментах, которые не были показаны в киноленте. Впрочем, для тех, кому мультфильм пришелся по душе и кто не прочь убить вечер-два на игру "по мотивам", отпугивающим фактором это, наверное, не станет. Ну а все остальные и так разберутся, благо никаких интриг и тайных замыслов в мире светлого будущего не плетется.

Тем более что в Robinsons действительно есть и на что посмотреть, и что послушать. Для игры такого класса в ней оказались удивительно хороши диалоги. Персонажи весело иронизируют и шутят, вызывая у игрока неподдельную улыбку. Неплохо дела обстоят и с графикой. Все стилизовано под мультфильм, благодаря чему не так заметны недостатки мультиплатформенности. Конечно же, если приглядеться, то становятся заметными и недостача полигонов, и общая убогость спецэффектов. Впрочем, Meet the Robinsons явно не из тех игр, которые покупают ради совершенной графики, так поблагодарим разработчиков хоть за такой уровень. А вот что действительно разочаровывает, так это блеклость картинки. После знакомства с "экранным старшим братом" от игры ожидаешь буйства красок, а вместо этого видишь какие-то мутные оттенки серого, синего, красного да желтого. Расстраивает и музыка. Вернее те звуки, которые пытаются выдать за музыку, поскольку в качестве основного звукового аккомпанемента идет какой-то заупокойный наискучнейший мотив. Лишь мелодии во время боев немного выделяются своим ритмом на общем фоне. Впрочем, после того как потасовка закончится, все снова возвращается на круги своя, и музыка только усыпляет игрока.

Неожиданно удобной оказалась и камера. Она практически никогда не подводит, послушно висит за спиной, внятно реагирует на движения мыши и позволяет себя отрегулировать. Режим автоприцеливания также достаточно вменяем — посредством клавиатуры можно легко и быстро переключаться между целями. В общем-то, редкий случай для кроссплатформенных проектов. Однако и здесь затесалась ложка дегтя, вернее даже целый стакан. Во время битв с боссами всю свою покладистость камера мигом забывает и так и норовит выбрать самый неудобный ракурс. Счет в Meet the Robinsons в боях хоть и не идет на секунды, но промедление ничем хорошим для героя не заканчивается. Благо хоть встречаются местные главари не слишком часто — лишь после каждого эпизода.

Роботы, роботы, вокруг одни роботы

Мир будущего не место для оружия — решили разработчики (вернее, так решил Уильям Джонсон, автор книги, по которой и снят мультфильм), поэтому если вы жить не можете без плазмоганов, пулеметов и прочих деструктивных приспособлений, то Meet the Robinsons явно не ваш выбор. Зато игра прекрасно подойдет детям: никакой крови или убийств. Ну и, конечно же, "В гости к Робинсонам" порадует любителей необычных приспособлений. Уилбур не был бы членом семьи изобретателя, если бы не использовал какую-нибудь фантастического вида и функциональности штуковину.

Так, первым в руки Уилбура попадет дизассемблер. Данное чудо техники будущего способно расщеплять предметы на составные части, но не на атомы, как могут подумать многие, а на цилиндры, пирамиды и шары. Все эти геометрические фигурки персонаж аккуратно собирает, чтобы со временем в специальном устройстве создать по заранее найденному чертежу предмет. Это может быть как что-нибудь стандартное, вроде ключа или "увеличителей" энергии и здоровья, так и совсем необычное, как чит-коды. Да-да, теперь ушли в историю те времена, когда нужно было самолично вводить чит. Ныне достаточно найти соответствующий чертеж и насобирать достаточное количество фигурок. Порой может пригодиться и личный сканер — устройство, кроме своих непосредственных обязанностей по сканированию объектов, с помощью пиктограмм дает ценные указания по прохождению. Третьим гаджетом Уилбура станет перчатка для chargeball'а (игра, напоминающая аэрохоккей). Данный прибор может выстреливать электрическим импульсом, так что он пригодится не только на арене chargeball'а, но и в бою.

Противниками нашего героя практически всегда будут роботы. Во-первых, сеттинг обязывает, куда же в мире будущего без этих железяк, во-вторых, это решает проблему рейтинга. Попробуй докажи, что созерцание взорванной электронной начинки провоцирует жестокость. Отправить жестянку с ИИ в рай достаточно легко. Нужно просто пару раз зарядить по ней из chargeball'ной перчатки электрическим разрядом, иногда приходится провести нехитрое комбо: сразу нужно дизассемблером сбить с робота броню и только потом приступать к электрическим процедурам.

В конце каждого из этапов нас традиционно ожидает босс. Опять же, по заветам игростроения, простым оружием его убить нельзя. Приходится использовать обходные пути. Решение обычно лежит где-то на поверхности, так что долго искать ахиллесову пяту не придется. Так, если перед верзилой удобно расположились излучатели энергии, то это явно не спроста, и значит, в бою их нужно обязательно задействовать.

Значительную часть времени придется уделить и акробатике на пару с логикой. Последняя пригодится для решения разного рода задачек. Их сложность невысока (не забываем, что основная аудитория подобных игр — дети, задачи из Myst им будут явно не по силам) — чтобы найти решение, достаточно оглядеться по сторонам. Нужно попасть в комнату, а дверь заперта — где-то по соседству наверняка окажется вентиляционная шахта или переход по балкону. И так практически всегда. Встречаются и различные вариации на тему загадок с платформами. Вращая их, придется перебираться из пункта А в пункт Б. С акробатикой все еще проще: Уилбур сам перепрыгнет через здоровенную пропасть или взберется на ящик, достаточно просто жать на кнопки движения.

Собственно, на этих трех составляющих (потасовки с роботами, разного рода акробатические кульбиты и решения простеньких задачек) и строится вся игра. Казалось бы, не много, но Meet the Robinsons постепенно увлекает, затягивает, и играть становится интересно, а на многие недостатки попросту закрываешь глаза. Жаль лишь, что свою фантазию разработчики так толком и не включили, и часто приходится выполнять одномастные задания. Чего стоит хотя бы погоня за Котелком, когда злодей с пяток раз перебегает из комнаты в комнату, баррикадируется там, и нас снова и снова заставляют искать обходные пути.

Антон Костюкевич

РАДОСТИ

Недурственная графика
Хорошие диалоги и их озвучка
Увлекательность
Прекрасно подойдет для детей

ГАДОСТИ

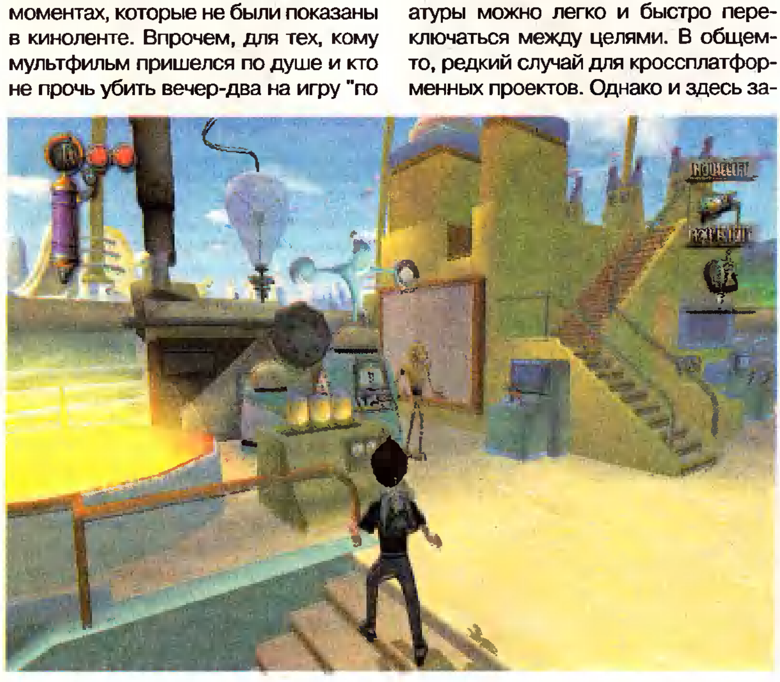
Порой нудные задания
Невнятная музыка
Иногда не поддающаяся управлению камера
Отсутствие сюжета
Хромающая анимация и плохие модели персонажей

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

От Meet the Robinsons не стоит ждать слишком многого. Несмотря на то, что игра выгодно смотрится на фоне простых поделок "по мотивам", людям, не смотревшим мультфильм, она вряд ли будет интересна. А вот всем тем, кому одноименная лента понравилась, лучше развлечения на пару вечеров, чем "В гости к Робинсонам", придумать сложно





ОБЗОР

Tomb Raider: Anniversary

У паркура женское лицо



Жанр: *adventure\TPA*
Разработчик: *Crystal Dynamics*
Издатель: *Eidos Interactive*
Издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Локализация: *уже в продаже*
Похожие игры: *серия Tomb Raider, серия Prince of Persia*
Количество дисков: *1 DVD*
Минимальные требования: *процессор 1 ГГц, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 4 Гб на жестком диске.*
Рекомендуемые требования: *процессор 3 ГГц, 1 Gb RAM, 256 Mb VRAM, 4 Гб на жестком диске.*



Великая гробокопательница встает спозаранку и делает каждодневную зарядку, летая по гигантскому тренажерному залу. Великая гроборасхитительница помогала мумиям, крала джоконды и примеряла на себе роль Короля Артура. Что следующее по плану на сегодняшний день? Так-так, позавтракать, раскопать гробницу, поужинать, закопать гробницу и лечь спать в 21:00. Выходит, обыкновенный рядовой денек. Стойте, а что там криво приписано между завтраком и акробатической археологией?

"Вспомнить молодость".



"Повторим все сначала".

© Откуда угодно

Чуть больше года назад Eidos с подачи Crystal Dynamics поймала настоящую волну успеха, выпустив долгожданную Tomb Raider: Legend, пробежавшую по игровым выставками и изданиям, как по полям, собирая урожай медалек и титулов. У игры, понятно, были недостатки, но они меркли по соседству с насыщенностью геймплея и живописностью визуального ряда. На гребне этой волны радостный издатель ради продолжения банкета заявил о следующей игре серии. Тут и повод отличный подвернулся — десять лет Лары Крофт на сцене. Юбилей. Для стремительно меняющейся игровой индустрии это неприлично долго.

Справлять десятилетие удается только один раз в жизни, праздновать следует с шиком. Особенно, когда именинница — заслуженная мародерка мавзолеев. Вместо собирания вещичек в новое приключение, еще более грандиозное (искать волшебный пропеллер Карлсона, допустим), предадимся теплым воспоминаниям об ушедшей юности и первых серьезных подвигах.

Не продолжение, а возвращение к истокам, римейк самой первой части 1996 года релиза. Старая сказка с известными героями, рассказанная на современный лад. Так садись же, геймер, устройся поудобней на стул, хватайся за мышь и клавиатуру. Велкам!

История с артефактами Атлантов, ввиду больших возможностей, чем во времена Tomb Raider 1, рассказывается с неизвестными ранее подробностями и тонкостями. Не мне говорить, какими именно, лучше пройти игру. Не то чтобы ее завернули и сделали более глубокой — просто деталей прибавилось. Дизайн уровней выполнен с оглядкой на оригинальные зоны первой игры, локации и загадки подработали, но это не мешает узнаванию и проявляющемуся "дежавю".

Технологически римейк является приемником Legend. Косметическим метаморфозам подвергся интерфейс, прощай розочка, с ней фонарик и карманный ПК, здравствуй "хитмановский" инвентарь. Упрощение и избавление от лишнего — а игроку лучше, ведь не придется играть импровизированный этюд. Но кроме этого, изменения настигли и игропроцесс.

"Выживут сильнейшие (то есть девушки)"

© Фансаб к School Rumble

"Легенду" критиковали в первую очередь за очевидный плагиат задумок "Принца Персии". Реализован паркур был ничуть не хуже, наоборот, в исполнении Лары лазанье по стенам и пируэты в воздухе смотрелись намного... интересней. Но одновременно по соседству не дремал и экшен, консольный, упрощенный, но задорный и, главное, он отлично разнообразил часы, убитые на прохождение, посему за кражу идей разработчиков пожурили и согласились плагиат оставить, недурно же смотрится! Только никто не говорил о том, что им нужно заполонить все, сделать главенствующим элементом в игровом механизме, полностью отрицая наработки Legend.

Anniversary от и до — цепочка из мудреных паззлов, которые следует решить, чтобы продвинуться далее по игре. Мозаика, чьи элементы складываются в строгом порядке и никак не иначе. Схема всегда одна и та же: из точки A добраться в точку B. Для ее решения придется прыгать, дергать за рычаги и снова прыгать. Нажал на рычажок — мостик и дверь к следующему паззлу, эксплуатирующему ту же идею, появились. И сколько бы разработчики не нагромождали локации веревками, выступами, колоннами и остальными тренажерами, как бы не увеличивали масштабы следующих головоломок, цель и средства остаются прежними на протяжении всей игры. Однообразие взяло верх и издевательски бьет по голове, отлично зная, что ответить я не способен. Но, заметьте, я не говорю, что задачи решаются на лету. О, они займут у вас предостаточно времени.

А пока геймплейная изюминка Prince of Persia превращается в обыденность Tomb Raider: Anniversary (TRA), несносное и агрессивное создание по имени Экшен продало душу консолям и теперь выходит попугать людишек в двух ипостасях, конечно, оговоренных в дьявольском контракте:

1. В виде мелких группировок, в среднем по три штуки в каждой. Выбегают банды из-за угла именно тогда, когда их точно ждут. Про наемников забыли, их не было и не будет. В девяти случаях из десяти защищаемся от детей матушки-природы: горилл, пантер, скромно пищащих крыс и других обитателей зоопарка. Словно извиняясь за то, что переделывать неудобную боевую систему им лень, разработчики добавили slo-mo, срабатывающее почти как — опять же — в Hitman: в момент опасности для жизни альтер-эго. На уход от удара даются считанные секунды.

2. В обличии боссов, для уничтожения коих требуется вагон и тележка патронов для пистолета. Обычно, устрашающий размерами живучий босс сваливается на голову после часов беспрерывных изображений человека-паука. Затыкай пистолетными пулями Тираннозавра насмерть! Убеги от двух козлов, кидающихся углями! Шутер по расписанию; он еще и отвратителен: адреналина ноль, желания покончить с противником побыстрее — выше ватерлинии.

"Мы делали хардкорную игру", вольно цитируя разработчиков. А еще они делали римейк. Получить удовольствие от игрового процесса в TRA возможно, лишь зная все наперед — каждый дальнейший шаг, действие, которое нужно будет совершить, зная, в какую "степь" прыгать, стрелять. Оступился на шаг, оттолкнулся от земли на секунду раньше — будь добр заново проходить целый ряд трамплинов и перекладин до этого. А ведь сразу не всегда получится, тем более у новичка. Иной раз немало нервов убьешь, перед тем как допрыгнуть до ближайшего уступа, слишком уж отдаленного. Но если альтернативы нет? Лишь раскачиваться и стараться, чтобы камера стояла правильно, не дай бог немного косо, и вовремя клавиши нажать. Да чтоб правильно нажать, не промахнуться с радости, мол, получается! Лара выводит из равновесия быстрее крепких хорроров.

Игра для терпеливых скалолазов-домоседок, обладающих сверхпрочными нервами и реакцией голодных туристов. Черепахам и слабонервным строго запрещается подходить ближе, чем на пушечный выстрел, во избежание конфликтов с клавиатурой или срочной госпитализации в местную больницу. Так или иначе, здоровыми, если до того таковыми являлись, вы быть перестанете, даю вам гарантию. В лучшем случае отправитесь за покупкой новой клавиатуры, оттого что прежняя лежит дома, разломанная пополам.

"А вы ничуть не изменились"

©Тоже откуда угодно

За время, прошедшее с нашей последней встречи, Лара немного похорошела. Насчет "помолодела" — спорно. Можно изменений не заметить, если не склонны к паранойе. Она подтянулась, волосы, аккуратно убранные в хвостик, больше не напоминают "зебру", лицо более гладкое, утонченное, не страдает болезнью Dreamfall — угловатостями и низкой полигональностью. Это что касается расхитительницы гробниц. В отношении же окружающего мира поезд прогресса с места не сдвинулся. Или его толкали вручную и непродолжительное время. Возможно, текстуры стали почетче; спрайтовые решения попадаются реже, там, где без них в мультиплатформенном проекте не обойтись — решетки различные, растительность свисающая и т.д. Возможно, придумана пара новых эффектов, но они малозаметны. По-старому с завидной беззаботностью парят пылинки в золотых солнечных лучах, прорисовываются малейшие брызги воды, а рядом с ныряющей героиней реалистично мельтешит рой мелких пузырьков. Затем ненароком отвлекаешься от частностей, откидываешься расслабленно на спинку стула и...

Мелочи, мелочи... Серьезным изменениям графический движок за год не подвергся, и то, что некогда радовало ("ух, красотищщща какая!"), сейчас принимается весьма прохладно и спокойно.

Anniversary проигрывает Legend и в эффектности. Я до сих пор отлично помню дивные зимние и тропические пейзажи TRL, в особенности гигантские водопады и прыжки с них. А битвы с Эскалибуром в руках по своей красочности могли хитро погрозить пальчиком Devil May Cry 3. Римейку же отчаянно не хватает вау-моментов, яростной, тонкой и агрессивной игры красок. Разработчики не потрудились чем-нибудь выделить финальную стычку с боссами от остальных боев.

Приятно видеть старую квартиру после ремонта. Но после переезда в нее из дорогого пент-хауза начинаешь смотреть другими глазами. Ностальгические настроения и новые подходы соприкасаются и, несмотря ни на что, удачно переносят нас на десяток лет назад без угрозы попасть на вечеринку пикселей. Лишь то, что по прошествии года (не следует забывать, кто подарил ребро Anniversary) новых идей не прибавилось, а началась эксплуатация уже имеющегося материала, настораживает. Если так пойдет и дальше и никто не предпримет меры по развитию сериала, Eidos суждено наступить на знакомые грабли второй раз. Сомневаюсь, что франчайз, будто Джон Константин, способен умереть и возродиться дважды.

Берлинский Gosha

РАДОСТИ

Раздолье для паркура
Есть где сломать голову
Оптимизация
Лара Крофт

ГАДОСТИ

Однообразный геймплей
В целом не изменившаяся за год графика
Дистрофический экшен

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Перед нами спорная игра, за плечами которой долгий индустриальный путь, миллионы тиража и желание девелоперов вернуть нас в 1996-ой. Римейк первой части на движке Legend выдался в самом деле тяжелым по части игрового процесса, непохожим на остальные похождения мисс Крофт. Сказать, что это пошло сериалу на пользу, значит, нагло соврать. Поставить во главу стола акробатику было неплохо, особенно это хорошо сыграло в атмосфере и поначалу основательно увлекало. Однако перебор есть перебор. Занудство, однообразие паззлов, наделяющих игру аркадными чертами, и никакого прогресса в техническом плане за год — вот отрицательная сторона юбилейного подарка Eidos.

ОБЗОР

Halo 2

Настоящая популярность

В 2001 году Microsoft показала миру свой настоящий козырь в борьбе с PlayStation 2, и еще какой. После выхода Halo сразу же стала "культовой", ее скоростное прохождение за три с половиной часа без единой смерти даже занесено в Книгу Рекордов Гиннеса. Но настоящий ажиотаж произошел в момент появления второй ее части. Километровые очереди в магазины за день до начала продаж, гигантское количество предзаказов, два с половиной миллиона проданных копий и 125 миллионов долларов прибыли за первые сутки — такое даже и не снилось проектам вроде Half-life 2 или Сталкера. Похожая ситуация творится и с Halo 3, который в сентябре этого года выходит на Xbox 360 — количество предзаказов уже перевалило отметку в четыре миллиона.

В этом году с лозунгом "Games for Windows" на ПК наконец приехала Halo 2.

Продолжение следует

История игры повествует о войне людей (Космические силы Объединенных Наций) и союза инопланетных гуманоидных рас — Covenant (Договор). Мы играем за Мастера Чифа (Master Chief — Главный Старшина), который является одним из последних оставшихся в живых супер-солдат, подготовленных по секретной программе под кодовым названием "Spartan 2"

Проект "Новые Спартанцы" был разработан задолго до встречи с инопланетянами. На границах сектора, в дальних мирах, бушевали восстания против Земного правительства, а регулярные войска не могли справиться с угрозой и несли большие потери. Учеными было предложено возобновить работу над замороженным ранее проектом по созданию супер-солдат под кодовым названием "Орион". Для проекта в качестве подопытных было отобрано 75 детей с уникальной генетической структурой, каждый из которых представлял собой "идеального человека". Вместо стертых фамилий, похищенным детям присвоили порядковые номера. Базой проекта "Орион" стала пограничная планета Рич.

На протяжении нескольких лет будущие "Спартанцы" учились тактике, истории и другим наукам, а также совершенствовали свою физическую форму. Когда детям исполнилось 14 лет, над ними было проведено множество кибер-генетических экспериментов. После такой "модернизации" в живых остались лишь 33 подопытных, которые продолжили свое обучение дальше.

Следует ли говорить, что операции с участием "Спартанцев" были весьма успешными? На первых порах супер-солдаты использовали обычную десантную броню. Позже им были выданы экспериментальные прототипы силовой брони, которую не могли носить обычные люди. Броня была весьма прочной и имела автономную систему воздухообеспечения. После первых сражений с ковенантами в руки ученых попали образцы персональных энергетических щитов, которые впоследствии были встроены в бронекостюмы "Спартанцев".

Правительство Земли поручило "Спартанцам" захватить одного из Пророков ковенанта, но планета Рич была атакована вражеским флотом, и только один экземпляр супер-солдата Джон-117 (он же — Мастер Чиф) смог уцелеть, вовремя покинув планету на корабле "Столп Осени".

Действие первой части разворачивалось на Halo (Ореол) — созданном исчезнувшей цивилизацией Forerunners (Предшественники) планетоиде в форме кольца, который по совместительству являлся мощнейшим оружием, способным уничтожить все живое в Галактике. Мастер Чиф и компания попадают на планетоид в результате экстренной эвакуации с гибнущего корабля "Pillar of Autumn" ("Столп Осени"), атакованного ковенантами. В ходе своих приключений на Ореоле Старшина узнает про злые планы ковенантов относительно планетоида, находит в подземных лабораториях особей паразитической формы жизни The Flood (Потоп), для борьбы с которыми и был создан Ореол. Он уже раз активировался примерно 100000 лет назад (что и явилось причиной вымирания предшественников), но плохо справился со своей задачей — паразиты не были уничтожены и вновь угрожают Галактике. Однако Мастер Чиф, подумав, решил, что Потоп необязательно уничтожать с помощью катаклизма вселенского масштаба, для этого вполне сгодится обычное оружие. И расстроил все планы ковенантов относительно Ореола, попросту взорвав его. Конец.

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Bungie*
Издатель: *Microsoft*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Halo: Combat Evolved, Advent Rising, Breed*
Минимальные требования: *Windows Vista, Pentium 4 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB video*
Рекомендуемые требования: *Windows Vista, Pentium 4 3 GHz, 2 GB RAM, 256 MB video*



Вторая часть Halo начинается на околоземной орбите с церемонии награждения Мастера Чифа за исполнительность и отвагу, проявленные в ходе операции по уничтожению Ореола. Всеобщую радость прерывает сообщение о приближающемся флоте ковенантов — содружество инопланетных рас все же выведало где-то координаты Земли. Но более примечательным является другой факт: ковенанты считали, что Земля окажется необитаемой планетой, и были крайне удивлены, обнаружив там человеческую цивилизацию. С обороны родной планеты и начинаются новые приключения Мастера Чифа, которые позже перерастают в нечто гораздо большее, нежели защита Земли от вторжения.



Halo 2 — это, в первую очередь, повествование про ковенантов, таинственный союз многих инопланетных рас, про их внутренние разборки и политические интриги. Поэтому разрешите мне представить вам другого героя этой истории — бывшего генерала ковенантов, который руководил обороной уничтоженного Монстром (так стали величать Мастера Чифа инопланетяне) Ореола. Сие ужасное для чужих событие поставило крест на будущей карьере генерала и чуть было не поставило крест на его жизни. Совет обозвал невезучего ковенанта еретиком и приговорил к смертной казни, но потом решил, что не стоит зря пускать в расход такого великого воина и предложил бывшему генералу стать Арбитром — карающим мечом Совета, и одновременно камикадзе — Арбитров всегда посылали на самые грязные и самоубийственные миссии. И вот нам в роли этого несправедливо осужденного солдата придется разбираться во всех махинациях Совета ковенантов.

Без лишних слов

Вся история подается по кусочку, приключения Арбитра равномерно чередуются с приключениями Мастера Чифа. Отличий между героями не много: ковенант умеет становиться невидимым, а "спартанец" — использовать фонарик. Самое главное не расстрелять своих союзников, которые чуть раньше являлись врагами, а такое желание будет очень часто возникать.

Теперь о тех, кто находится по ту сторону прицела. Поприветствуйте новых противников: летающих насекомоподобных Существ и гориллоподобных Брутов. Ковенанты сражаются как настоящие живые враги: прячутся, отступают, отбегают и отпрыгивают от гранат, перелазят через препятствия, меняют друг друга у стационарных орудий. Причем их поведение совершенно непредсказуемо и заставляет здорово попотеть, придумывая все новые и новые тактики. Даже поодиночке каждый ковенант представляет нехилую опасность (особенно на последнем уровне сложности), плюс они всегда нападают сообща, используя по максимуму преимущества каждого из видов пришельцев. Кстати о преимуществах: у каждого ковенанта есть свои сильные и слабые стороны, а также свой неповторимый характер. Маленькие Гранты очень трусливы и, завидев вас, тут же с визгом бросаются в укрытие, а Бруты, к примеру, очень любят завязывать рукопашную борьбу. Именно характер и эмоции оживляют ваших противников: они кричат, веселятся, рычат и очень часто комментируют происходящее вокруг. Убивать таких душек гораздо приятнее, чем каких-нибудь террористов, которые могут лишь невыразительно "прогаркать" нечто вроде "Сдавайся или умри!".

Одним из главных достоинств первой части Halo являлся прекрасно сбалансированный арсенал — любой ствол, даже обычный пистолет, был актуален и в начале приключений, и в финальных миссиях. Такая же история и с Halo 2 — враги относительно быстро уничтожаются из любого вида вооружения, ничего бесполезного и неудобного нет. Но так как вы с собой можете носить не более двух пушек, а амуниция не разбросана по уровням в невообразимых количествах, как в иных шутерах, стволы Мастер Чиф и Арбитр меняют как перчатки: что выпало из противника — тем и довольствуются. Количество доступного ручного оружия достигло отметки в 16 видов, теперь вы, к примеру, можете использовать ранее недоступные энергетический меч и топливную пушку (в первой части взрывались после смерти хозяина). Плюс появившаяся возможность стрельбы "по-македонски" — оба героя могут взять во вторую руку еще один ствол и как следует нашпиговать плазмой или пулями своих врагов.

Еще более интересно обстоит дело с техникой. Ну, во-первых, управляемых аппаратов стало больше (их 7), и каждый кардинально отличается друг от друга. Во-вторых, и Мастер Чиф и Арбитр совсем уж "по-ГТАшному" могут схватить водителя за шкирку и присвоить вожделенное транспортное средство себе. Однако тут следует быть осторожным: стоит немного зазеваться — и враги провернут точно такой же трюк с вами. Еще одно главное отличие от первой части — у техники теперь повреждения динамично отображаются на корпусе. Если ваш агрегат дымит за километр, а с левой стороны не хватает здоровенного куска брони, пришла пора экстренно покинуть машину.

Была доработана система "здоровья" персонажей. Если раньше вам требовалось искать и собирать аптечки, то теперь эта необходимость отпала — счетчик здоровья канул в лету, остался лишь щит. Получили по рогам, быстренько отбежали в укрытие, подождали пока энергия восстановиться — и снова в бой. Похожая концепция "отсидки в кустах" теперь используется во многих проектах (к примеру, Call of Duty 2).

Краеугольные квадраты и овалы

Все мы помним Самую Главную Проблему первой части Halo: скучные, однотипные, повторяющиеся локации, множество параллелепипедов и никакой красоты. Подобный подход Bungie к созданию уровней можно прокомментировать спешкой и экономией ресурсов консоли. На дворе был 2001, игроки с удовольствием проглотили Halo, не заметив минусов. И вот наступает 2004 год, в свет выходит продолжение приключений Мастера Чифа ровно с теми же недочетами: примитивным дизайном, однотипными коридорами, копированием локаций. Куда ни глянь, всюду какие-то квадраты и прямоугольники, разработчики второй раз продемонстрировали неспособность показать красивую инопланетную архитектуру. Даже ковенанты обожают использовать простые формы при строительстве своих храмов, только они предпочитают дуги вместо прямых углов.

Но самое печальное то, что на этот раз Halo перенесли на нашу платформу абсолютно без каких-либо графических модификаций — и это на фоне блестящего порта первой части (все помнят переделанные световые эффекты, такие как ослепление и лучи, пробивающиеся сквозь крону деревьев да щели в зданиях). А что мы имеем сейчас? Совершенно неизменненое со времен первой части освещение, текстуры низкого разрешения. А на дворе-то уже 2007, не за горами Crysis... Плюс, в версии для персональных компьютеров уменьшили угол зрения и вырезали возможность кооперативного прохождения.

Следующий удар под дых Microsoft наносит пользователям ПК, которые еще не перешли на новую операционную систему Windows Vista. Дело в том, что Halo 2 запускается исключительно на оной (хотя вскоре фанаты догадаются, как запустить игру на Windows XP).

Далее вездесущий Билли и его корпорация отвесят нам подзатыльник с помощью своего знаменитого Live Anywhere. Halo 2 стал первым проектом, в который был интегрирован этот сетевой сервис, позволяющий играть с другими пользователями Live на Xbox и ПК. Игроки с бесплатной "серебряной" учетной записью могут общаться, коллекционировать награды... да и все собственно. Чтобы поиграть в Halo 2 с друзьями по Интернету, придется покупать "золотую" учетную запись. А платить деньги за возможность играть в онлайне в две игры (кроме Halo 2, сетевой сервис Live поддерживает недавно вышедший Shadowrun), это по меньшей мере глупо, когда есть красивые и увлекательные, а тем более абсолютно бесплатные сетевые шутеры вроде Counter-Strike и Battlefield 2.

Ну и последний, окончательно добивающий, удар: Halo 2 резко обрывается на самом интересном месте, заставляя игроков злобно смотреть в сторону людей, уже приобретших Xbox 360. Halo 3 выходит в текущем году, а "ПКашники" опять остаются ни с чем.

Евгений Янович

РАДОСТИ

- Отличный искусственный интеллект
- Колоритные, запоминающиеся персонажи
- Превосходный баланс вооружения и техники
- Ураганный геймплей
- Эпизоды за Арбитра

ГАДОСТИ

- Графика четырехлетней давности
- Крайне скудный дизайн локаций
- Нет поддержки Windows XP
- Платный мультиплеер
- Резкий обрыв истории на самом интересном месте

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Отличный, крепкий экшен, с продуманной историей и сбалансированным геймплеем, который, правда, из-за непонятной политики Microsoft дошел до нас в значительно покалеченном виде.



ОБЗОР

Premier Manager 2006-2007

ZOO Digital Publishing со своим ежегодным Premier Manager никогда не претендовала на нашу благосклонность, выпуская откровенно средние и серые менеджеры спорта №1. Никаких попыток привлечь новых поклонников, никаких революционных изменений, естественно, не предпринималось. На фоне своих товарок серия Premier Manager была серой мышкой, которая отдаленно напоминала симуляцию управления футбольным клубом. Долгое время мы тешили себя надеждами, что разработчики вырастут из коротких штанишек и приведут плод своего творчества в приглядный вид. Сезон 2006/2007 оказался, увы, не поворотным.

Ретро в моде?

Несмотря на отличную от других серий цветовую палитру, Premier Manager претерпел пару косметических изменений, не выйдя за пределы "оконного" режима. Безусловно, такой подход вызывает нотки ностальгии по ушедшим временам и позволяет незаметно для начальника на работе заниматься любимым делом, но, товарищи, — доколе?

На откуп дается шесть национальных чемпионатов, среди которых не стоит пытаться найти постсоветские государства — помимо "большой" пятерки, чести удостоилась Шотландия. На соответствующие реальности названия клубов деньги нашлись, а вот обширная база игроков представлена слегка видоизмененными именами, которые без труда "опознают" болельщики (звезды мирового футбола, к счастью, избежали этой участи). Впрочем, со спортсменами тут беда: они крайне нестабильные личности, могут отыграть на "отлично" матч с мировым грандом вроде "Баварии", а спустя неделю быть блеклой тенью в важном дерби со штатным аутсайдером. Множество закладок и неудобная навигация не позволяют должным образом уследить за бузотерами и все время держать руку на пульсе событий.

Реверанс в сторону флагмана жанра, Football Manager, как нельзя кстати — способности подопечных оцениваются по стобалльной шкале и отмечаются цветом. Иногда попытки подобрать оптимальный стартовый состав скрашиваются диалогами с прессой или конкурентами. В интервью на заданный вопрос можно выбрать один из двух-трех вариантов ответов, что, конечно, немного. Да и элемент искусственности "переговоров" дает о себе знать в самый неподходящий момент. Если увидите небольшую цену за хорошего игрока, не обольщайтесь — продадут его чуть ли не втридорога, причем никакие переговоры не помогут.

Смех сквозь слезы

Помудрить с тактикой не получается в силу того, что выбор ограничен предустановленными формациями. Вольности позволяются только при распределении футболистов по позициям, назначении исполнителей стандартов и определении стартовой одиннадцатки. Театр абсурда во всей красе — можно спокойно отрядить в оборону Нистелроя и сделать голеадором Касильяса, но нельзя подвинуть фишку ключевого игрока ни на один миллиметр.

Трансфертная политика немного окрепла, выбирать игроков в качестве предстоящих покупок можно и из "малых" стран. Удобные фильтры действуют не хуже таковых в лучших домах, но все опять-таки портится неестественностью. Вместо того чтобы возиться с порослью в фарм-клубах, приходится ждать открытия трансфертных окон и по десятку раз прочесывать сотни футбольных посредственностей. Оставшаяся неизменной 2D-трансляция матчей вызывает нервный тик уже через пару минут созерцания — разглядеть "паршивую овцу" в слаженном оркестре невероятно трудно. Альтернатива в виде просмотра статистики игроков и анализа ситуации в перерыве между таймами помогает лишь отчасти. Цельнометаллический искусственный интеллект ведет двойную игру и даже не признается в этом самим разработчикам.

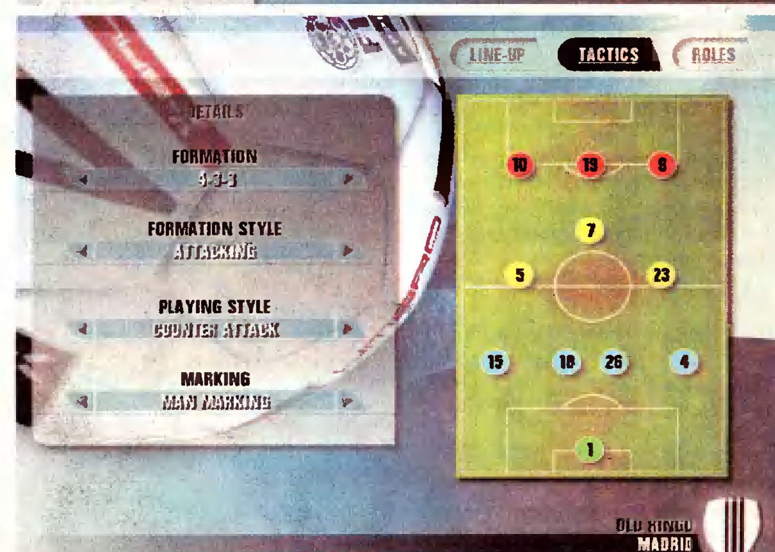
Тренер, как и любой человек, обладает определенными навыками — к шести существовавшим параметрам добавился некий общий, именуемый "overskill". К сожалению, понять его влияние и взаимосвязь с остальными умениями оказалось неразрешимой задачей. Учитывая поверхностность серии Premier Manager, данное нововведение стоит смело заносить в список бесполезных "рюшечек".

О графике и "оконном" режиме мы уже вспоминали выше — ни о какой трехмерной визуализации, как вы понимаете, мечтать не приходится. Звука, по сути, и нет: шумы непонятного происхождения во время матча очень трудно ассоциировать с ревом болельщицкой торсиды, да и нужно ли это?

Антон Борисов

Название локализации: *"Premier Manager. Лига чемпионов 2007"*
Жанр: *футбольный менеджер*
Разработчик: *ZOO Digital Publishing*
Издатель/ в СНГ: *ZOO Digital Publishing/"Новый диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Football Manager 2006, Premier Manager 2005-2006, Total Club Manager 2005*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 733 MHz, 128 RAM, 32 Mb video, 130 Mb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 500 Mb free space*
Сайт игры: *www.premiermanager.info/game.asp*





РАДОСТИ

- Обширная и актуальная на сегодняшний день база данных о футболистах
- Слегка улучшенный интерфейс
- Присутствие у звезд мирового футбола "настоящих" фамилий

ГАДОСТИ

- Невыразительная цветовая палитра
- Малая функциональность меню и закладок
- Отсутствие возможности создавать собственные тактические построения

ОЦЕНКА

4.0

ВЫВОД

С сожалением мы должны констатировать смерть клиента, который пока еще и живым-то не был. ZOO Digital Publishing стоит с большим рвением поискать формулу успеха у более удачливых конкурентов или... попробовать себя на ниве другого жанра. Premier Manager 2006-2007 подойдет лишь для беглого знакомства с футбольными менеджерами, но только опасайтесь — не во всех представителях жанра есть столько минусов.

ПРИСТАВКИ

Shining Force EXA

Платформа: *PlayStation 2*
Жанр: *Action/RPG*
Разработчик: *Neverland*
Издатель: *Sega*

Добро пожаловать в один из тех нелогичных фэнтэзийных миров, где вся история строится на событиях тысячелетней давности, хоть и забытых большинством населения, но, тем не менее, служащих источником бесконечных исследований, пророчеств и интриг сильных этого самого мира. Каким-то образом эти сильные, осуществляя свои коварные/благородные планы, умудряются в свой век фанатичных рыцарей, магии и прочей экзотики откапывать древних роботов и заставлять их работать на себя наряду с компьютерами, арбалетами и волшебными палочками. И, конечно же, все это рано или поздно ведет к пробуждению Темного Претемного Чудища, с которым сами знаете, что нужно сделать.

История наша начинается где-то на границе двух фэнтэзийных сверхдержав: северного Носвальда (Noswald), где чтят законы рыцарства и шагают в ногу с техническим прогрессом, и южного Фирлэнда (Fyrland), страны магии и огня. Нетрудно догадаться, что государства враждуют вот уже не одно тысячелетие, и наш юный герой Тома, потерявший из-за этой войны семью, мечтает прекратить кровопролитие. Сей правильный поступок он планирует совершить, найдя легендарный меч Shining Force и, согласно преданию своего народа, стать королем.

Вместе с ним путешествуют рыцарь-кентавр Гэтфорт (Gadfort) и эльфийка Мэйбэл (Maebelle). У них тоже есть свои виды на меч, основанные на разных преданиях, — так, например, Мэйбэл надеется с помощью чудо-клинка вернуть былую мощь и славу угасающему племени эльфов. Во время поисков приключенцы встречают загадочную девушку Сирил (Cyrille, а в "рускай версии" Кирилл)) — блондинку с ручным инфантильным покемоном. Мотивы и действия Сирил остаются туманными для остальных героев практически до самой концовки, но, как бы то ни было, уже все вместе герои продолжают поиски Shining Force.

Очень скоро Тома и Ко находят таинственную пещеру и, собственно, сам меч. Только представьте: сотни отважных героев отправлялись на поиски Shining Force и возвращались ни с чем (если возвращались), а наши приключенцы, едва выйдя из деревни, напоролись на три тропинки, разделились и буквально через несколько минут заметили пещеру у обочины. То ли сотни предыдущих героев были дебилами, то ли у наших третий глаз какой... Дальше — больше. На право вытянуть меч из камня (дело Артура живет!) претендовали Тома, Гэдфорт и Майбэл. Кто вытянет — тот и главный. Тут произошло самое гениальное событие: кто за кем будет пытаться вытянуть меч, определили с помощью одного(!) подбрасывания монетки. Бравому Томе выпало тянуть третьим. Бедняга, видимо он ставил на ребро. Но фортуна была благосклонна к смелому юноше, и меч лег именно ему в руку... Лег, превратился в красную тряпку и намотался на руку Томе. Тут затряслась земля, посыпался вековой пласт и пещера преобразилась в супернавороченную крепость. Вышла говорящая собака и сказала, что Geo-Fortress отныне принадлежит Томе.

Чувствуете, как история набирает обороты? Поначалу все выглядит довольно примитивно, но с момента появления Geo-Fortress весь этот абсурд устаканивается и начинает принимать вразумительные очертания. История обрастает все новыми сюжетными линиями, персонажами и проблемами. Игра становится похожа на эдакий аниме-сериал, где каждая серия — новое приключение. Веселая история становится все более серьезной и даже трагичной. Сюжет, подающийся почти одними диалогами между миссиями, не только не надоедает, но даже затягивает и заставляет идти все дальше. Радует весь этот мир, населенный огромным количеством самых разных существ, которые не только общаются друг с другом, но и успешно влюбляются. В частности, можно наблюдать за развитием отношений между суровым волколаком Дугой и эльфийкой Мэйбэл, которая, между прочим, последняя надежда своего рода на выживание. Ложку дегтя вносит рейтинг "10+", отчего вся история местами приобретает некий условный характер. Хотя, с другой стороны, простые добрые сказки — это тоже хорошо. Иное дело, что сказка не очень-то простая...

Так вот. Управляем мы двумя главными героями: Томой и Сирил. Тома машет всякими мечами-топорами, а бывшая библиотекарь Сирил в прямом и переносном смысле использует силу печатного слова (дерется увесистыми книгами и кастует заклинания из них). Кроме книг Сирилл может орудовать самострелами и арбалетами с бесконечным запасом стрел (оно и понятно, мало того, что страна волшебная, так еще и владелец — маг). Вместе с основным персонажем на поиски приключений можно брать до двух помощников. Наряду с Гэдфортом и Мэйбэл по ходу игры к нам будут присоединяться самые разные персоны — у всех своя история, интересы и мнение, которое они постоянно высказывают по любому поводу. Кстати, не забывайте периодически заглядывать в гости к своим компаньонам: помимо душевной беседы, они порой подбрасывают новое оружие и умения.

Ну, а чтобы описать основной процесс игры и управление персонажами, пожалуй, сначала нужно объяснить суть Geo-Fortress. Эта крепость стала для Томы и его друзей настоящим домом. Вершина технологической мысли тысячелетней давности, Geo-Fortress дает кров, защиту, электрический свет и синтетическую пищу. Не одна миссия уйдет на восстановление всех ее наворотов. Тут вам и бластерная пушка, и завод по производству роботов, и радар... Самым главным и полезным устройством крепости является система телепортов и мобильный телепорт, который всегда с вами. Это означает, что в любой момент (за исключением особо важных боев) можно моментально перенестись на родную базу и не только восстановить силы, поговорить с друзьями и купить новые вещи, но и сохраниться. А это означает, что можно сохранить прогресс практически в любой момент: телепортировался в крепость — сохранился — телепортировался назад!

В крепости же переключаемся между Томой и Сирил, а также выбираем спутников. Сопровождающие вас герои полностью автономны, их AI не внушает трепета, но и нареканий не вызывает. Они послушно бегают за вами, отбиваются от супостатов и колдуют (кто умеет). Как и вы, спутники получают опыт и повышают уровень. Жаль только, что их нельзя одевать и вооружать по своему хотению, можно только менять стиль битвы (какие заклинания чаще использует, сражается от обороны или наоборот и т.п.). А вот с собственной экипировкой и раскачкой все в порядке. В игре имеется приличное количество самого разнообразного оружия, доспехов и шмоток. Оружие и одежда для Томы и Сирил разная, а разнообразные браслеты-цепочки можно примерять обоим. Кроме повышения общего уровня во время сражений, нужно собирать специальный металл — мифрил, который используется замечательным агрегатом в Geo-Fortress для прокачки специальных навыков и способностей. Это может быть и банальное повышение запаса здоровья или показателя силы, и улучшение навыка критического или глушащего удара, и увеличение урона определенным видам существ, и много чего еще. Что примечательно, и Томе, и Сирил свободно прокачиваются абсолютно все навыки — здесь вас никто не ограничивает в творческом полете. А сомневающимся всегда помогут специальные роботы-советчики, снующие по крепости. В мифрил, кстати, можно переплавлять ненужные вещи. Ещё существуют свитки с "секретными искусствами", которые загружаются во все тот же агрегат. Любое "искусство" — весьма полезная штука, вешающаяся на определенный вид вещей. Базовые же показатели предметов можно улучшить у кузнеца.

Пока один главгерой путешествует по миру, второй сидит в крепости. Сидит, надо сказать, не без дела. Суть в том, что Geo-Fortress работает на энергии от фотонных генераторов, расположенных на свежем воздухе, и на эти генераторы с завидным постоянством нападают разномастные враги. Приходится отбиваться. Происходит это так: к примеру, лезет Тома по заснеженной горе, а тут бегущая строка, мол, на горизонте родной крепости замечен супостат, и зеленая лампочка загорается. Тома может либо продолжить свой увлекательный квест, либо телепортироваться на базу, пока лампочка не стала красной. Если он выберет первое, то действие перенесется в Geo-Fortress (а в это время...), Сирил бросит недовольную фразу и кинется в бой. Бой представляет собой что-то вроде мини-игры: у вас герой с компаньонами, боевые роботы (по желанию) и фотонный генератор, который надо защитить любой ценой, а у врага целое море непрерывно респавнящихся тварей, зачастую пушки, направленные конкретно на генератор и особо крупный босс. Бой длится до гибели вражеского босса либо взрыва генератора. После победы действие снова переносится далеко от крепости. Трудно сказать, зачем разработчики ввели эти постоянные нападения на крепость. Если для разнообразия игрового процесса, то ошибочно: назойливые "а в это время" только мешают и отвлекают от основного прохождения. Возможно для того, чтобы оба героя раскачивались равномерно, но, во-первых, герой, занимающийся только обороной, все равно уступает "основному" в "развитии", а во-вторых, при тревоге можно телепортироваться в крепость (пока оба героя дома, враг не нападает — видимо, боится) и поменяться со вторым героем — таким образом возможно вообще играть только одним персонажем. Правда, я категорически не рекомендую этого делать — оба героя играбельны и самодостаточны. Еще одна особенность оборонительных битв — это сохранения. Перед каждым таким боем вам будут предлагать сохраниться, однако разрешат это сделать, только заняв новый слот, а каждое новое сохранение — как минимум 111 килобайт.

Вообще, action-составляющая (собственно, основная) — самое слабое место игры. Сражаться придется







много. Очень много. А значит, очень много придется жать на "крест". Если же у вас арбалет, то жать на "крест" придется чудовищно много. А при встрече с крупным боссом жать придется просто невероятно много. Если герой достаточно раскачен, то во время особо крупных баталий можно просто одним пальцем жать на "крест", а другой рукой, например, есть. Во время одной такой битвы ко мне зашел друг, и когда позвонил телефон, я попросил друга понажимать "крест", пока я отойду. Друг, само собой, справился и всех победил. Немного спасают положение заклинания (если они есть) и суперудары (это когда не часто нажимаешь на "крест", а нажмешь и подержишь). К тому же при большом скоплении недружелюбного народа себя попросту невидно. Яркие туши заслоняют скромную фигурку героя, а сдвинуть камеру нельзя ни на йоту. Определить свое местоположение и продвинуться вперед остается только одним способом, описанным выше. И, наконец, последнее "доброе слово" в адрес масштабных битв — тормоза! Ужасные, невыносимые тормоза, от которых я уже порядком отвык на "Соньке". Чуть какое скопление монстров — всеобщее "slo-mo". И, опять-таки, всё то же единственное решение проблемы.

Продолжая тему "гадостей", хочется отметить навязчивую симметрию многих локаций. И без того не отличающиеся разнообразием битвы еще и в повторяющихся декорациях определенно не радуют. Хорошо хоть, что и на природе дадут немало побегать. Вносят свой вклад в разнообразие всяческие тайники и секретные тропки. Минус в том, что эти "дополнения" постоянно преподносятся как не относящиеся к основному сюжету (так и пишут, мол, к игре отношения не имеет, если хочешь, проходи мимо). Еще есть Арены, в которых обитают определенные расы существ. За зачистку каждой арены дают определенный набор "вкусностей".

Напоминают о себе и постоянные ограничения в перемещении. То, понимаешь, на локацию определенную перейти нельзя по сюжету, то вообще перегородку на дороге поставят. Позже, правда, эти ограничения исчезают.

А еще из головы не лезут... ящики. О, эти жуткие, таинственные ящики в начале игры, которые постоянно материализуются из ниоткуда на узких тропках, заграждая путь к свободе и вынуждая драться со злыми монстрами! Некоторые ящики еще и респавнятся!

Shining Force берет преимущественно тремя основными "фишками": сюжетом, девайсами Гео-Крепости (их, кстати, можно апгрейдить) и графикой. Графика в игре не блещет с технической стороны, но при этом она самобытна и оригинальна. На протяжении всей истории глаза ласкает яркая, сочная картинка. Очень симпатично выглядят спецэффекты заклинаний, и вообще все очень мило. Это даже где-то и минус — всеобщая милость. Особенно милы мультяшные орки — они так потешно валятся на спину... Снова мы вернулись к клейму рейтинга "10+". Для справедливости, правда, стоит сказать, что с развитием и омрачнением сюжета обстановочка и монстры "взрослеют". Про окружающий мир тоже подходит характеристика "милый". Милый и уютный, довольно разнообразный. Завершенный такой, знаете ли.

Музыка хороша, даже очень хороша, но некоторые особо цикличные композиции вы успеете возненавидеть. Надоедает и постоянная смена (монстры напали!) спокойной и боевой мелодий, так как монстры нападают все время. Все диалоги озвучены с чувством, пусть местами актеры и переигрывают, но это же сказка, в конце концов. Что удручает, так это одни и те же возгласы соратников при виде врага. Раздражает.

Собственно, все. Признаюсь, поначалу я собирался поставить балл пониже, но во время прохождения я успел полюбить этот бредоватый мир с роботами-драконами и деревянными оборотней. Меня увлекла эта история, нарастающая, как снежный ком в горах. Армии кентавров на дирижаблях, стреляющие молниями, — это все чертовски занятно!

PS. Долго играть в "русскую версию" я не смог. Помимо обычных издевательств над русской речью и моим сознанием, "переводчики" оставили многие знаки и надписи не просто без перевода, а без текста вовсе. В игру с пустыми надписями я играть не рискнул.

~Rex~

Диск предоставлен торговой точкой на Динамо "Под мачтой"

РАДОСТИ

- **Интересная такая сказка**
- **Приятная оригинальная графика**
- **Geo-Fortress и вся ее техника**
- **Продуманная RPG-составляющая**

ГАДОСТИ

- **Монотонные сражения**
- **Тормоза при большом скоплении народа**
- **Намертво зафиксированная камера**
- **Рейтинг "For everyone"**

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Если у вас есть много свободного времени (а игра длится немало), а сердце еще воспринимает добрые, чуть наивные сказки, то вы сами быстро перестанете замечать все ляпы и недостатки этой неплохой, в общем, игры.

НОВОСТИ

Ежик в кармане

Очередная игрушка о приключениях неугомонного ежика Соника станет эксклюзивом для Playstation Portable — об этом недавно обмолвились представители SEGA. Проект под названием Sonic Rivals 2 грозится познакомить "карманных" геймеров со старыми и новыми врагами Соника, а также намеревается позволить фанатам ежика сыграть с друзьями в нескольких мультиплейерных режимах — можно будет сразиться плечом к плечу с товарищем против компьютера либо выяснить отношения с живым оппонентом. По жанру игра является экшен-платформером — обещаны как скоростные забеги по 3D-локациям, так и всевозможные ловушки и препятствия, типичные для игр данной серии. Ставить рекорды в беге с препятствиями и утирать нос конкурентам будут четыре главных героя, каждый из которых обладает собственными движениями и приемами. Однако придется подождать нового "соника" — если повезет, игра появится в магазинах только ближайшей осенью.





Мини-игры от EA



Electronic Arts анонсировала новую забаву для вечеринок. Сборник мини-игр под названием EA Playground разрабатывается исключительно под нинтендовские консоли — игра выйдет только на Wii и DS. Естественно, без мультиплейера проект никак не обойдется, однако и для "одиноких рейнджеров" занятие по вкусу тоже имеется — в сингле мы будем прокачивать свои навыки в мини-играх, походя открывая всякие полезные бонусы.

Время для драконов

Ричард А. Кнаак известен геймерам прежде всего как автор книг по вселенным Warcraft и Diablo. Забавно, правда? Когда-то человек писал книги по мотивам культовых игрушек, а теперь вот по его книжкам делают игру. Правда, поклонники "варика" и "дьяблы" могут не беспокоиться — проект Dragon Blade: Wrath of Fire не имеет ничего общего с этими известными игровыми сериалами.

Игрушка, которая создается на основе знаменитой "драконовской" саги Ричарда А. Кнаака, перенесет нас в волшебные, идеально проработанные миры для того, чтобы передать нам в руки контроль над самым что ни на есть настоящим драконом. С помощью движений знаменитого контроллера Nintendo Wii мы сможем управлять лапами, крыльями, хвостом громадного ящера. Повинуясь нашей воле, бронированный монстр будет изрыгать потоки пламени, основательно прожаривая своих гигантских противников. Предусмотрены и RPG-элементы — нашему вниманию предложат многочисленные квесты по поиску нового оружия, которое сможет увеличить боевую мощь подконтрольного дракончика.

Релизы



В наши дни премьера почти любого долгожданного киноблокбастера в обязательном порядке сопровождается релизом видеоигры "по мотивам". А уж если фильм фантастический, да еще и снят на основе известнейшей комикс-вселенной, то можно и не сомневаться — игрушка будет точно, причем на всех мало-мальски уважаемых платформах.

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer — как раз такой случай. Игра основана как на одноименной кинокартине, так и на комиксах вселенной Фантастической четверки. Во время "сольного" прохождения нам разрешают перевоплотиться в любого члена знаменитой команды супергероев, причем переключаться между персонажами можно, когда душа пожелает. В игрушке также предусмотрен мультиплейер, рассчитанный на четырех игроков, так что никто вам не запрещает собрать за приставкой друзей и громить злодеев прямо как в кино — единой суперкомандой. Кстати, о злодеях — среди "плохишей" были замечены Доктор Дум, Серебряный Серфер (само собой) и парочка менее известных негодяев — Красный Призрак и Терракс. Игра вышла 15 июня на всех next-gen консолях, а также на Playstation 2 и Nintendo DS.

Третья июньская новинка адресована счастливым обладателям Nintendo DS: специально для этой платформы Electronic Arts разработала вариацию знаменитого градостроительного симулятора SimCity. Причем создатели игры догадались немного разнообразить геймплей, и теперь, к примеру, для того, чтобы потушить пожар, не нужно тыкать никакие кнопки, достаточно просто слегка подуть в микрофон приставки. А с помощью стила и сенсорного экрана владыки виртуальных городов могут ставить автографы на своих распоряжениях.

Одни создают новые проекты на основе известных вселенных, другие тем временем пытаются перепродать пропахшие нафталином наработки. К примеру, Capcom все никак не отцепится от своей последней "резидентовской" игрушки. Поклонники культового зомби-хоррора уже заводят робкие разговоры о пятом эпизоде, а жадная компания лишь в очередной раз переиздает Resident Evil 4 — совсем недавно на полках магазинов очутилась Wii-версия проекта. В свое время мы достаточно много внимания уделили предыдущим вариациям на тему четвертого "резидента" (см. ВР №12/05 и №03/07), поэтому о сюжете и персонажах игры рассказывать не имеет смысла. Остановимся лишь на особенностях "Wii Edition" — согласно заверениям разработчиков, новая инкарнация популярной игрушки включает бонусные материалы из версии для PS2, а также на всю катушку использует возможности знаменитых дистанционных контроллеров.



AlexS

КИНО

Стрелок

Название в оригинале: *Shooter*
Жанр: *боевик*
Режиссер: *Антуан Фукуа*
В ролях: *Марк Уолберг, Майкл Пена, Дэнни Гловер*
Продолжительность: *120 минут*

Уже на пятнадцатой минуте просмотра "Стрелка" возникает жгучая ностальгия по старым добрым девяностым годам, когда картины о нехороших спецслужбах и героических спецназовцах-одиночках "голливудовцы" снимали пачками. Строго говоря, они и сейчас их пачками снимают, однако на больших экранах в наш век спецэффектов и комиксовых супергероев такие фильмы появляются крайне редко. Но на всякое правило обязательно найдется свое исключение.

На "Стрелка" поклонники боевиков в "классическом" стиле возлагали очень большие надежды. Молодой, но уже достаточно опытный режиссер, имеющий в своем послужном списке несколько громких проектов ("Король Артур", "Слезы солнца"), интересный актерский состав, книжный бестселлер, положенный в основу сюжета фильма, наконец, солидный бюджет в 60 миллионов мертвых американских президентов — все это в совокупности давало нехилые основания надеяться на то, что "Стрелок" получится если не великолепным, то просто очень достойным боевиком в стиле ранних девяностых.

Однако, как это часто бывает, всем угодить не получилось — творение Антуана Фукуа вызвало у зрителей абсолютно полярные эмоции. Те, кто ждал каких-то сюжетных откровений, остались картиной очень недовольны. В упрек фильму ставились давно приевшаяся история (одиночка против Системы), а также немногочисленные, но очень уж заметные сюжетные ляпы. Защитники же "Стрелка" отмечали прекрасную операторскую работу (камера облетает заснеженные горные вершины, парит над урбанистичекими пейзажами, "ныряет" в лесные чащи), хвалили классического главного героя (добрый, честный и в то же время очень наивный парень — это ж надо, два раза довериться спецслужбам своей страны, чтобы оба раза быть преданным!), превозносили злодейского Дэнни Гловера, и, самое главное, — обращали внимание недовольных на сюжет, все время балансирующий на грани политического триллера и "спецназовского" экшена. На самом же деле, правы были и те, и другие.

Хотите знать мое мнение? "Стрелок" — картина для своей "весовой категории" очень хорошая, однако оценить ее по достоинству сможет лишь тот, кто вырос на таких фильмах. Не ждите ничего нового, настраивайтесь на очередную вариацию давно известной истории — и тогда "Стрелок" вас не разочарует.

AlexS



Типа крутые легавые



Название в оригинале: *Hot Fuzz*
Жанр: *пародийная комедия*
Режиссер: *Эдгар Райт*
В главных ролях: *Саймон Пегг, Ник Фрост, Джим Бродбент, Тимоти Далтон и др.*
Копия: *хорошая экранка*
Озвучка: *полностью дублированный русский*
Продолжительность: *115 мин.*

Вспомните все "полицейские" фильмы и добротные (именно добротные) пародийные комедии, просмотренные вами за последнее время, хорошенько взболтайте это дело — и вы получите первое и хотя бы приблизительное представление о последнем детище талантливого режиссера Эдгара Райта под названием "Типа крутые легавые".

"Типа крутые легавые" мощно и громко выбиваются из ряда банальных пародий. Здесь вы практически не найдете "сортирных" шуток. В этом фильме вы едва ли заметите скучные штампы. Зато вас ожидает уйма блестящего английского юмора, целая рота занятных персонажей и сценарий, который был рожден для того, чтобы задавить интеллектом "поп-корновые" боевики и драмы о невероятно крутых полицейских-суперменах.

Главного героя "Типа крутых легавых" зовут Николас Эйнджел (Nicholas Angel, роль исполнил Саймон Пегг). Он — действительно образцовый лондонский коп. Не пьет, "женат на своей работе". Трудоголик до мозга костей, "ботаник" среди британских полицейских. В общем, идеальный страж порядка. И вот одним замечательным английским утром Николас приходит на работу и узнает две новости — хорошую и плохую. Хорошая: мистера Эйнджела повышают с констебля до сержанта. Плохая: начальство отправляет свежеиспеченного сержанта служить в глухую деревушку Сэндфорд (Sandford) под предлогом "мы на твоем фоне плохо выглядим". Сэндфорд — многократная обладательница звания "Лучшая деревня года" — оказывается не таким тихим местом, как Николасу казалось первое время. Через пару дней после прибытия сержанта начинается — будете смеяться — загадочная серия убийств, а местная полиция настолько разленилась, что все трупы списывает на несчастные случаи. Однако Николас слишком педантичен, чтобы не взяться за расследование...

Буквально каждая минута "Типа крутых легавых" наполнена остроумными шутками и отличным стебом над "полицейскими" фильмами. Наполнена сбалансировано, без перегибов и "зевотных" моментов. Каждая мелочь, каждое слово, жест и изменение интонации вплетаются в образ великолепного пародийного фильма. К примеру, напарника Николаса, эдакого "маменькиного сынка", зовут Дэнни Баттерман (Danny Butterman, роль исполнил Ник Фрост) — его фамилия означает "мягкотелый". А как вам редактор местной газеты — Тим Мессенджер (Tim Messenger, т.е. "приносящий сообщения"; роль исполнил Адам Бакстон)? Практически все фамилии героев говорящие и при должном знании английского языка заставляют по-доброму рассмеяться. Низкий поклон также самим актерам за безупречный отыгрыш своих ролей. Аналогичное па — Эдгару Райту и Саймону Пеггу за забавный и очень увлекательный сценарий. Разве что немножко концовку испортили...

В целом и общем, "Типа крутые легавые" со всех сторон являют собой классную пародию и просто очень хороший фильм. Рекомендуется всем, кто не страдает аллергией на добрый английский и не очень добрый черный юмор.

Павел "barney" Брель

Крутая Джорджия

Название в оригинале: *Georgia Rule*
Заявленный жанр: *комедия*
На самом деле: *мелодрама*
Режиссер: *Гарри Маршалл*
В ролях: *Линдсей Лохан, Джейн Фонда, Фелисити Хаффман, Дермот Малруни, Кэри Элвес, Гаррет Хедланд*
Продолжительность: *1 час 47 минут*

Знакома ли вам ситуация, когда принимаешься за какое-либо дело, старательно движешься к поставленной цели, а в итоге получаешь нечто далекое от первоначальных задумок? Если да, то спешу вас обрадовать — во-первых, иногда полученный результат превосходит предполагаемый по всем параметрам, а во-вторых, вы не одиноки. Когда режиссеру Гарри Маршаллу в руки попал душещипательный сценарий, то он, скорее всего, решил, что достаточно с него "Красоток" и "Сбежавших Невест". Очередную мелодраматическую историю он решил преподнести на блюдечке зрителям в виде молодежной комедии. Отчасти это ему удалось, только вот приблизительно с двадцатой минуты просмотра зрителям станет уже не до смеха. И в самом деле, смеяться над истинной темой фильма не получится ни у кого. И вот теперь стоит более подробно взглянуть на виновника всего сыр-бора, на сюжет.

Сценаристы, садясь за написание сюжета, судя по всему, особо не напрягались. Начинается фильм не просто заурядно, а как-то показательно шаблонно: отвязная девушка Рэйчел своим, прямо скажем, не образцовым поведением заслужила "ссылку" в Айдахо, к бабушке Джорджии, которая славится своими строгими и нерушимыми правилами. За первые двадцать минут фильма Рэйчел успевает совершить море глупостей (соблазнить парня, собирающегося стать мормонским миссионером, например), поставив своим поведением маленький городок на уши. Но на этом вся комедия и заканчивается, и со скоростью экспресса "Париж-Берлин" перерастет в драму, поднимая на самом деле очень серьезные темы.

Первая — насилие в семье. Благодаря Линдсей Лохан эта проблема приковывает внимание зрителей. Актриса настолько оживила образ, что её героиня Рэйчел — девочка-оторва, с двенадцати лет развращаемая отчимом, которого мать нежно любит из-за многомиллионного состояния, — временами вызывает неприличное количество сочувствия. Даже умудренный немалым кинематографическим опытом зритель почти до конца фильма так и не сможет понять, кто же такая эта балансирующая между правдой и ложью Рэйчел. Жаль только, что режиссер с каким-то маниакальным упорством старался исполнить-таки свое обещание и положить на блюдечко с золотой каемочкой комедию. Так что зрителям придется изредка натянуто улыбаться, глядя на притянутые за уши комические ситуации.

Так толком и не акцентировав внимание на проблемах, входящих в ранг социальных трагедий, Гарри Маршалл просто представил одну единственную историю, которая, тем не менее, способна заставить зрителей сопереживать. И, поверьте, это немалого стоит!

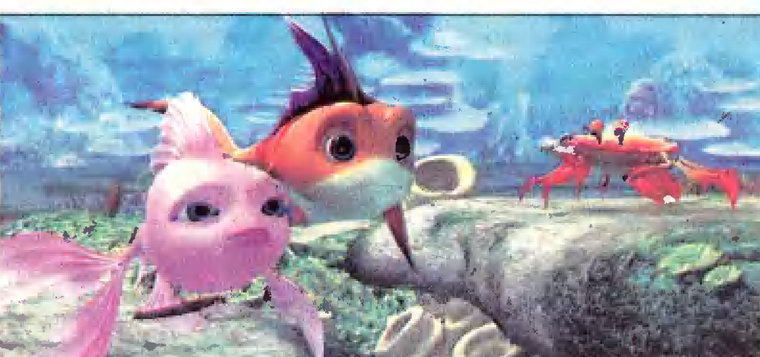
P.S. Переводчики воспользовались зачатками своего "незаурядного" интеллекта и перевели название фильма "Georgia Rule" как "Крутая Джорджия", вместо правильного и вполне адекватного содержанию "Правило Джорджии". Хочется рвануть на груди тельняшку и крикнуть "Произвол!", но вместо этого с надеждой пишу "Доколе?".

Softik



Наживка для акулы

Название в оригинале: *Shark Bait*
Жанр: *мультфильм*
Режиссеры: *Говард Бэйкер, Джон Фокс*
Роли озвучивали: *Фредди Принц мл., Роб Шнайдер, Ивэн Рэйчел Вуд*
Продолжительность: *78 минут*

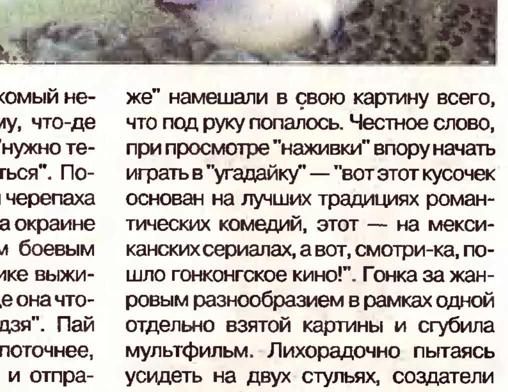




Весна-лето 2007 года выдались очень урожайными на различные компьютерно-анимированные картины. Красивые "Артур и минипуты", задорный "Шрэк Третий", легендарные "Черепашки-Ниндзя" — на фоне всех этих мультяшных акул скромной истории малыша Пая с несчастным бюджетом в $10 млн приходилось довольствоваться сущими крохами, изредка перепадавшими с давно поделенного стола зрительского внимания. Медвежью услугу мультику оказали и отечественные прокатчики — в кинотеатрах "Наживка для акулы" появилась одновременно с вышеназванными "Артуром" и "Черепашками". В состязании с громкими блокбастерами очередному мультфильму "подводной" тематики так и так ничего не светило — и это притом, что сама по себе картина тоже очень далека от совершенства.

История, рассказанная в "Наживке для акулы", стара как мир — простого парня по имени Пай угораздило влюбиться в красавицу-фотомодель Корделию. Странное дело, но избалованной диве этот сельский валенок тоже чем-то приглянулся. Только вот одно "но" (всегда есть это "но", будь оно неладно!) — в ухажерах у Корделии ходит местный "авторитет", акула по имени Трой. Ясное дело, драться с этим громилой главный герой особым желанием не горит (Трою за раз десяток таких, как Пай, угробить — ничего не стоит). Полностью уяснив, как обстоят дела, наш бедный лузер совсем хвост повесил и намылился было сушить плавники — но случайно встреченный по дороге знакомый недвусмысленно намекнул ему, что-де не все еще потеряно. Мол, "нужно тебе, Пай, к Мериссо обратиться". Потому как эта старая морская черепаха хоть и живет отшельником на окраине Большого Рифа, но многим боевым искусствам обучена, в технике выживания разбирается, и вообще она что-то вроде "подводного ниндзя". Пай сразу повеселел, разузнал поточнее, где живет старик Мериссо и отправился к будущему сенсею с твердым намерением стать Грозой Акул...

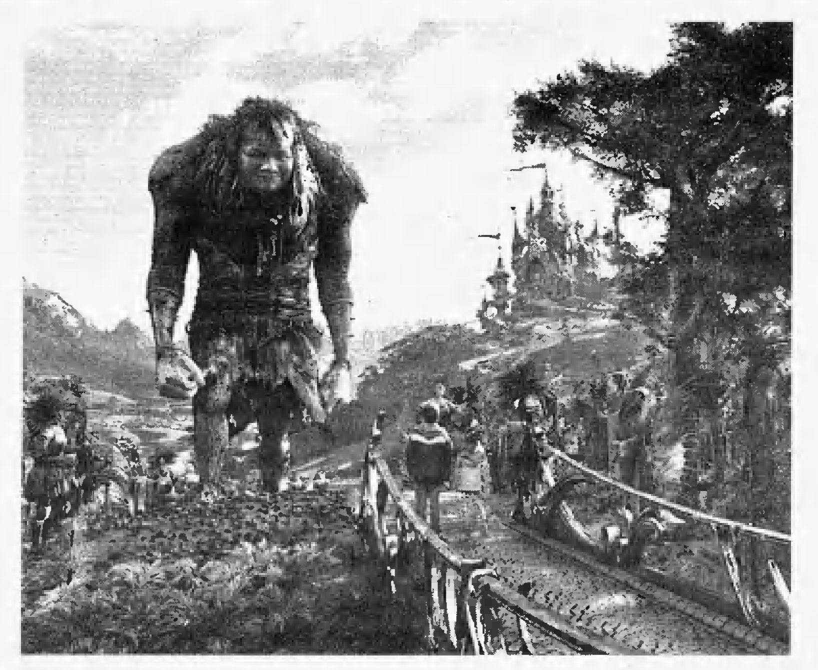
"Наживка для акулы" явно создавалась с намерением догнать и перегнать "Подводную братву". Режиссеры, вдохновленные успехом мультяшных двойников Уилла Смита и Анджелины Джоли, в попытке "сделать не хуже" намешали в свою картину всего, что под руку попалось. Честное слово, при просмотре "наживки" впору начать играть в "угадайку" — "вот этот кусочек основан на лучших традициях романтических комедий, этот — на мексиканских сериалах, а вот, смотри-ка, пошло гонконгское кино!". Гонка за жанровым разнообразием в рамках одной отдельно взятой картины и сгубила мультфильм. Лихорадочно пытаясь усидеть на двух стульях, создатели "Наживки для акулы" совершенно не уделили внимания проработке персонажей, не позаботились о достойном музыкальном сопровождении, и, в конечном счете, так и не смогли слепить из разрозненных кусочков мозаики стройную, связную историю.



AlexS

КИНО

Мост в Терабитию



Название в оригинале: *Bridge to Terabithia*
Жанр: *приключения/семейный фильм/фэнтези*
Режиссер: *Габор Ксупо*
В ролях: *Джош Хатчерсон, Анна София Робб, Роберт Патрик, Зуи Дешанель, Шелби Янг, Бейли Мэдисон, Эмма Хантон, Эрик Эннис, Карли Оуэн, Лорен Клинтон и другие*
Продолжительность: *95 минут*

Рецепт успеха современного детского фильма довольно прост. Прежде всего, необходима приличная волшебная страна, которую населяют различные колдуны и колдуньи, эльфы и гномы, орки и тролли и прочие не менее сказочные существа. Вторым обязательным условием является наличие нескольких (или одного) несовершеннолетних главных героев, которые всячески страдают от своей серой и сумбурной (бедной и несчастной) жизни и которым каким-то образом суждено попасть в страну волшебства и приключений. А там их непременно должен поджидать некий Темный Властелин, строящий разнообразные козни добрым и мирным жителям, на защиту которых и встанут наши герои.

Как мы все хорошо помним, именно такой и была картина "Хроники Нарнии", вышедшая на экраны больше года назад. И именно так раскручивали фильм "Мост в Терабитию", который мы смогли оценить не так давно. "Фильм от создателей "Хроник Нарнии" — рекламный слоган недвусмысленно намекал на то, что мы увидим очередное "детское фэнтези". Однако кино получилось совсем не детское, и совсем не фэнтези. Почему — ниже по тексту.

Главные герои, пятиклассники Джесс Аронс и Лесли Брук живут в ничем не примечательном маленьком городке и ходят в ничем не примечательную школу, где, к слову сказать, им приходится весьма несладко: постоянные насмешки и придирки одноклассников (и старшеклассников тоже) изрядно портят им жизнь. Джесс здорово рисует, но живет в бедной семье, где ему приходится донашивать за старшими старые кроссовки. Лесли пишет замечательные сочинения, а отец запрещает ей смотреть телевизор, потому что он "разрушает" воображение. Каждый из них по-своему страдает от невнимания родителей. Джессу кажется, что отец любит только его маленькую сестричку и совершенно не обращает внимания на старшего сына, а у Лесли родители пишут книги и порой просто забывают про свою единственную дочь.

Нет ничего удивительного в том, что эти, чем-то похожие и, без сомнения, талантливые дети смогли подружиться, тем более, что и живут они по соседству. Они решают придумать свой собственный воображаемый мир, мир волшебства и сказки, мир, в котором можно самому стать королем, и где добро всегда побеждает, — мир под названием Терабития. Здесь нет той несправедливости и жестокости, которые царят в настоящем мире. Дети пытаются убежать, скрыться от него в Терабитии, но им приходится снова и снова возвращаться в реальность. И пусть в Терабитии нет волшебных палочек, нет метел, на которых можно летать, нет и прочих непременных атрибутов сказочной страны, но здесь есть все то, что ты сможешь представить себе сам, нужно лишь иметь хорошее воображение. Недаром Лесли учит: "Закрой глаза и хорошенько представь. И ты увидишь".

"Мост в Терабитию" — очень красивая и запоминающаяся картина. Прекрасно снятые лесные пейзажи мало кого оставят равнодушными. Спецэффектов в фильме хоть и немного, однако все они уместны и органично вписываются в происходящее. Из актерского состава в первую очередь стоит отметить игру Анны Софии Робб: образ всегда жизнерадостной и удивительно солнечной Лесли получился по-настоящему ярким. Также в картине был замечен Роберт Патрик (известный по второму "Терминатору" и поздним частям "Секретных материалов"), отлично сыгравший отца Джесса.

Напоследок замечу, что этот фильм не является самостоятельным произведением, а основан на одноименной книге Кэтрин Патерсон. И если "Мост в Терабитию" вас тронул, советую обязательно ознакомиться с первоисточником.

Юрий "Forward" Миклашевич

Жатва



Название в оригинале: *The Reaping*
Жанр: *ужасы, мистика*
Режиссер: *Стивен Хопкинс*
В ролях: *Хилари Суонк, Анна-София Робб, Идрис Эльба, Уильям Рэгсдейл и другие*
Продолжительность: *1 час 32 мин.*

"За все свои жертвы пожнут они плод в виде идеального ребенка, который появится на свет вторым и, достигнув зрелости, переродится с глазами Сатаны"

Эти слова человек, решивший посмотреть "Жатву", услышит лишь во второй половине фильма, но я не жалею о том, что раскрыл такой поворот сюжета, описание которого вполне можно начать этой фразой и этой же фразой и закончить. Именно сюжет — главное слабое место картины.

Предсказать окончание фильма можно еще задолго до того, как святой отец произнесет слова, вынесенные в эпиграф. И сразу, как только осознаешь этот факт, становится обидно. Впрочем, приведу краткое описание завязки, а время для выводов еще придет.

В тихом американском городке Хэйвен начинают твориться странные вещи. К таковым можно отнести, например, реку настоящей человеческой крови. Жители городка, обладая навыками сравнительного анализа, проводят параллели с ветхозаветными "египетскими казнями" и причиной начала апокалипсиса называют маленькую девочку по имени Лоран (Анна-София Робб), убившую своего брата. Вполне объяснимо желание горожан как можно скорее поквитаться с той, которая превращает их город в ад. Для спасения оной в город приезжают Кэтрин и Бен, этакие материалисты, находящие любому чуду вполне реальное объяснение. Спасение девочки плавно перерастает в спасение от девочки. А трагическим случаям научного объяснения найти все никак не удается.

Нет, сам по себе сюжет далеко не банален, только вот его развитие в картине хромает на обе ноги. Среднестатистический зритель в перерывах между казнями (как вариант, между казнями и топорными флэшбэками) успевает предсказать пару-тройку событий, что, впрочем, не спасает его от...

От страха! Вместо названия "Жатва", можно было бы написать "Страшный фильм ужасов" — зритель, даже просчитав пару ходов сценаристов, к концу фильма не устает пугаться и атмосферы почти Сайлент Хилловского города, и девочки в красном платьице. Об остальных — молчок: предупрежден значит вооружен. Скажу только, что пугаться предстоит часто и помногу. Именно этим "Жатва" и отличается от остальных фильмов ужасов, которые снимаются под копирку (не сомневаюсь, что для какого-нибудь и "Жатва" уже стала донорским материалом для снятия копии).

На декорации создатели не поскупились, равно как и на спецэффекты. И то и другое — великолепно. В таких декорациях операторы просто не могли не представить зрителям в лучшем свете замечательную актрису Хилари Суонк и начинающую Анну-Софию Робб. Ясно, что девочка подбирается к вершине актерского Олимпа. Стоит отметить хотя бы то, что для многих зрителей "Жатвы" она стала стимулом для повторного просмотра картины. Те, кто поступят так, лет эдак через десять вполне законно смогут похвастаться тем, что "не единожды дрогнули, увидев ее в грязненьком платьице". В целом же игра актеров приятно впечатляет зрителей. Маленькой чайной ложечкой дегтя в этой трехлитровой банке меда стало какое-то нелепое поведение Суонк в упомянутых выше флэшбэках: все эти истерические крики и дерганые движения, предусмотренные сценарием, все-таки чуть-чуть мешают, на мой взгляд, просмотру.

Всем соскучившимся по страху, получаемому от фильмов, — сердечное Welcome! Любителям хорошего кино — такое же Добро Пожаловать. Тихий городок Хэйвен проводит дни открытых дверей. Людей, подумавших, что они увидят смесь "Омена" и "Звонка" (религиозные мотивы и зловещая девочка) попрошу отложить газету в сторону, посмотреть на себя в зеркало и увидеть там глубоко ошибающегося человека. А после этих действий присоединиться к тем, кто уже начал смотреть картину, осознание собственной неправоты придет быстро — об индивидуальности фильма отдельно говорить не стоит. Лучше его все-таки один раз увидеть.

Softik

Артур и минипуты



Название в оригинале: *Arthur and the Minimoys*
Жанр: *мультфильм/игровое кино*
Режиссер: *Люк Бессон*
Роли озвучивали: *Мадонна, Роберт де Ниро, Харви Кейтель, Эмилио Эстевес, Снуп Дог и др.*
Продолжительность: *1 час 42 мин.*

Если бы французский режиссер Люк Бессон задумал бы уйти на заслуженный отдых, его бы навсегда запомнили как автора гениального боевика "Леон", адреналинового сериала "Такси" и бесконечно пересматриваемого "Пятого элемента". Впрочем, мэтр не собирается бросать излюбленное занятие, ищет себя на новых просторах и делает это, надо признать, небезуспешно. "Артур и минипуты" — это кино, основанное на серии книг, написанных непосредственно Бессоном.

Прямо скажем, с появлением на экранах "Артура и минипутов" прорыва в мультипликации не произошло. Трехмерностью, забавными скетчами персонажей и чуть взрослым юмором сейчас никого не удивишь, ведь эту нишу давно и прочно занял зеленый огр. Другое дело — сюжет и подача материала, которые вместе заслуживают пристального внимания всех любителей доброго, душевного кино.

Покинутый ветреными родителями Артур живет у бабушки, отличается тягой к изобретательству и без конца вспоминает пропавшего без вести дедушку-путешественника. Очень скоро беззаботной жизни приходит конец, так как дом собираются отнять за долги инспекторы. Для сохранения имущества требуются, кажется, невозможные вещи — заплатить огромную сумму денег и предоставить личную подпись дедули. Конечно, Артур не опускает руки: ему известно о семейной тайне, спрятанных сокровищах и таинственном народе минипутов. Немедленно мальчишка отправляется туда.

Ну а дальше перед нами классический мультфильм, напоминающий с десяток диснеевских шедевров. Яркие, запоминающиеся герои противостоят главному злодею — отправляются в самое логово врага и, естественно, добиваются успеха. Тут бы поставить печать "видели уже", но торопиться не стоит — чувствуется фирменный почерк Бессона, который выгодно отличает его мультфильм от других.

Вообще, сценарию и режиссуре в "Артуре и минипутах" уделено немало внимания. Люку удается тонко прочувствовать ситуацию и показать именно то, чего нам хочется в данный момент времени. Экшена? Нападение на столицу минипутов или финальная гонка на игрушечном спорткаре вполне могут сойти за него. Безудержных танцев и веселья? Милости просим к прообразу Снуп Дога, который только и делает, что всю жизнь развлекается.

Сочетание трехмерной мультипликации с игровым кино подается сбалансировано, поэтому никакого отторжения не вызывает. Кстати говоря, посмотреть пример подобного "микса" можно было в аркаде "Артур и минипуты", которая почему-то малость опередила российскую премьеру фильма. Главное достоинство выступившего на всех фронтах "Артура и минипутов" — в уникальности и свежести фантастического мира. Конечно, при желании можно найти немало параллелей с другими проектами, но стоит ли портить себе удовольствие?

Смотреть мультфильм в тесном кругу семьи — одно удовольствие, но стоит приступить к индивидуальному просмотру, как обнаруживается немало подводных камней. Больше всего подкачало именно игровое кино, которым "разбавлен" анимационный фильм. К актерскому составу претензий нет, хотя на роль бабушки Миа Фэрроу подходит мало — слишком молода. Совершенно нелепо смотрятся африканские аборигены, которые пытаются подстроиться под общую несерьезность картины. На роль второй Милы Йовович принцесса Селения подходит вполне, но порой недодает эмоций — из-за этого, кстати, мультфильму чуть не хватает лоска. Шутки, несмотря на их проверенность, заставляют смеяться далеко не всегда.

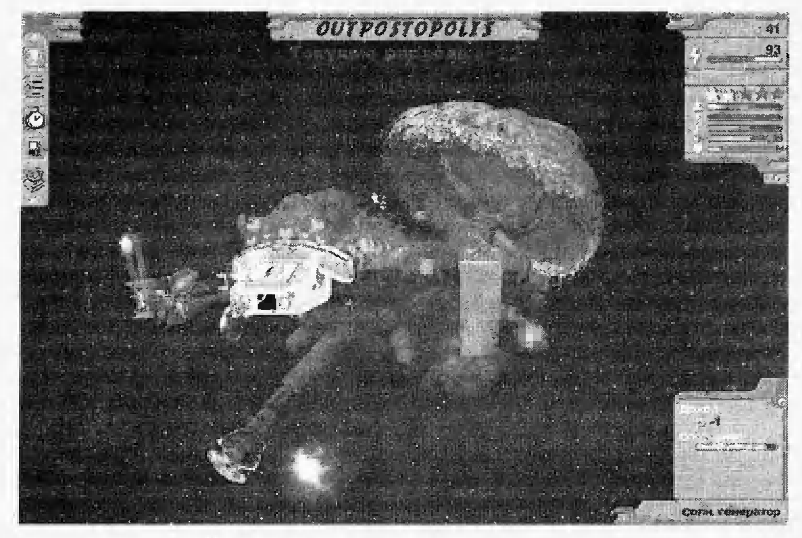
Резюмируя, стоит отметить, что "Артур и минипуты" — светлая страница в биографии Люка Бессона. Не однозначный хит, не гром среди ясного неба, но для семьи выступит в качестве отличного времяпрепровождения. Жаль только, что короткого.

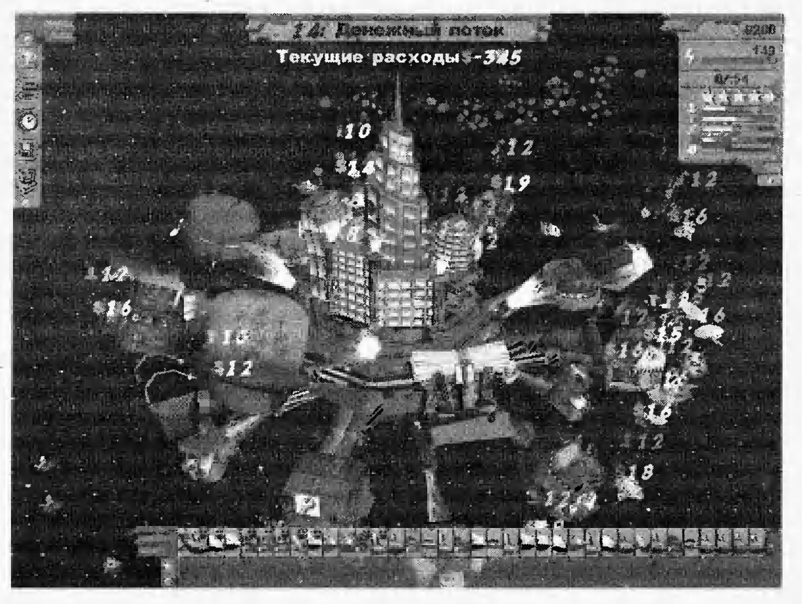
Антон Борисов

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Аванпост галактики

Жанр: *экономическая стратегия*
Разработчик: *NinjaBee*
Издатель: *Акелла*
Дата релиза: *21 июля 2006 г.*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Минимальные системные требования: *Windows 98/ 2000/ XP, Pentium II 400 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 8 Мб памяти, 30 Мб на винчестере, Windows-совместимая звуковая карта, клавиатура и мышь.*
Рекомендуемые системные требования: *Windows 98/ 2000/ XP Pentium III 500 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 16 Мб памяти, 30 Мб на винчестере, Windows-совместимая звуковая карта, клавиатура и мышь.*
Рассчитана на возраст: *старше 10 лет*





Игры "космической" тематики — не новость в компьютерном мире. "Аванпост галактики" — из их числа. Главный герой игры "Аванпост галактики" — простоватый паренек, которому предстоит постепенно научиться всем премудростям руководства космической станцией. Прибыль, как водится, должна быть не меньше расходов, — а все остальное уж как-нибудь приложится. С небольшим стартовым капиталом и двумя помощниками-антиподами (красивой доброй девушкой и уродливым агрессивным чудиком-пессимистом) наш герой всякий раз оказывается перед новой задачей, решить которую необходимо, уложившись в определенный промежуток времени. Впрочем, время на выполнение задания дается довольно большое, так что если игрок не побежит в магазин за мороженым, забыв поставить игру на паузу, — шансов не уложиться практически нет.

Действие, как многим уже стало понятно, развивается на бескрайних космических просторах, точнее — в некоторой их части, где расположена наша галактическая станция. Поначалу она представляет собой жалкое зрелище, однако не в меру оптимистичного главного героя это нисколько не смущает. Бодро взявшись за дело, он выполняет один квест за другим, получая в награду любовь принцессы, признание наставников и... все более сложные задания.

Разнообразие заданий, к сожалению, крайне невелико. По большому счету, все они сводятся к выполнению двух взаимодополняющих условий: либо необходимо построить какой-то новый модуль, либо заработать определенное количество денег. И так раз за разом.

Несколько скрасит такое однообразие романтично-гуманистическая направленность самих квестов — ведь нам надо не просто построить телепорт, а построить телепорт, чтобы спасти влюбленную принцессу! Это уже звучит куда интереснее...

Желательно продумать заранее, что и зачем собираешься возводить, поскольку количество портов станции, к которым можно прикрепить новые модули, ограничено. Однако при необходимости можно расчистить место, демонтировав тот или иной ранее созданный объект. Не без финансовых потерь, разумеется. Для постройки некоторых особенных новинок космической индустрии не обойтись без информации от сведущих гостей станции.

Кроме наличия свободного пространства, необходимо учитывать энергетические и денежные ресурсы, а также общественное мнение и желания потребителей. С этими самыми желаниями, казалось бы, должны возникнуть самые большие сложности, ведь на станцию прилетают существа со всевозможных уголков галактики и, естественно, запросы у них различны. Однако разработчики решили не усложнять жизнь игроку и в каждом новом задании приоритетным спросом пользуются только один или два вида услуг. Здесь следует быть внимательным, чтобы не потратить деньги на заведение, куда никто не будет заходить... то есть залетать на космическом корабле.

Теперь несколько слов об оформлении игры. То, что в ней использованы возможности 3D графики — это несомненный плюс, который позволяет планировать новые постройки, развернув станцию в удобном ракурсе, и рассмотреть свое творение со всех сторон. Предоставляется даже возможность сесть на любой из обслуживающихся на станции космических судов и увидеть ее глазами пилота. Однако на этом плюсы оформления заканчиваются.

Графика выполнена на примитивном уровне, космос выглядит как черное поле в мелкий белый горошек, призванный изображать звезды. Космическая станция похожа то на остров с пальмой, то на гору с вьющейся вокруг дорогой — подобные элементы пейзажа в открытом космосе вызывают недоумение, хотя чего только не бывает в самых отдаленных уголках галактики... Межпланетные транспортные средства, щедро раскрашенные пастелью и сердечками (видимо, в угоду принцессе), тоже не особенно соответствуют "космическому" стилю.

О том, что мы находимся где-то между галактиками среди инопланетных цивилизаций, напоминают только явно нечеловеческие лица посетителей, хотя и здесь хотелось бы видеть большее разнообразие.

"Неглупый и приличный юмор", заявленный в аннотации к диску, на деле оказывается просто-напросто... детским. Неумелое кокетство принцессы или грубоватые подколки "злого" помощника на самом деле способны рассмешить разве что младшего школьника. Или человека, недалеко ушедшего от него в развитии.

Разговоры свои персонажи предпочитают вести при помощи нечленораздельного бульканья, которое, правда, услужливо переводится закадровым голосом в слова, доступные пониманию.

Несколько опечалит избалованного красочными новинками компьютерных игр и отсутствие анимации. Возможно, это и не архиважно, но приятно видеть, как химическая лаборатория булькает, или слышать, как газетный киоск шуршит бумагой. А без этого картинка в игре выглядит чересчур статичной, несмотря на все возможности 3D графики.

Оценка: 6
Вывод: Игра вызывает ощущение излишне примитивной, как в отношении оформления, так и касательно игрового процесса. Однако имеет свои положительные черты, например приятную миролюбивую атмосферу и несложные детские задания. Вполне подходит для первого знакомства с жанром экономических стратегий, позволяет научиться оперировать доступными ресурсами для получения желаемого результата на простых примерах.

Евгения "Reddy" Вирмилина

Улица Сезам. Клуб монстров

Оригинальное название: *Sesame Street: Monster Clubhouse*
Жанр: *сборник мини-игр*
Разработчик: *Encore Software*
Издатель: *Encore Software*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *Windows XP (Рус.), 128 Мб ОЗУ, 16 Мб DirectX 7-совместимая 3D видеокарта, DirectX-совместимая звуковая карта, 150 Мб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: *4-5 лет*

Забавные монстрики, обитающие на улице Сезам, уже давно зарекомендовали себя как верные друзья тысячам детишек по всему миру. Все, кто когда-нибудь сталкивался с игрушками из этой серии, наверняка знают, что "сезамовские" проекты носят, как правило, обучающий характер. Но нельзя же все время учиться, верно? Иногда хочется просто отдохнуть перед компьютером и немного повалять дурака. Именно для таких целей обитатели улицы Сезам и основали "Клуб монстров".

Стоит отметить, что в свой клуб монстрики кого попало не пускают — фэйс-контроль не дремлет, и для того, чтобы сезамовцы признали вас за своего, необходимо обзавестись клубной картой. К счастью, раздобыть ее легче легкого — достаточно на титульном экране просто кликнуть левой кнопкой мыши по надписи "новая клубная карта". Подобные нехитрые операции во время игры вам придется повторять много раз — взаимодействие игрока с миром "Клуба монстров" осуществляется только при помощи верного грызуна.

Что ж, клубную карту мы получили, теперь фэйс-контроль нам больше не преграда — тогда добро пожаловать в клуб, веселье начинается! "Внутреннее", клубное меню предоставляет нам на выбор пять мини-игр. Обучающей с очень большой натяжкой можно назвать лишь "Игру Слона", суть которой заключена в поиске нужных объектов на большом красивом экране. Все настолько просто, что даже скучно становится — в "Рифмах" кликаем мышкой по объектам, которые рифмуются со словами, произнесенными Слоном. В "Совпадениях" ищем на картинке то, что соответствует заданным нам характеристикам. К примеру, Слон может попросить найти все, что имеет четыре ноги. Или же наоборот, заставит искать то, что ног не имеет, но снабжено колесами. Читать нам ничего не приходится, Слон, как и большинство сезамовцев, апеллирует к нашему слуху (пользуясь случаем, похвалю работу локализаторов из Акеллы — перевод безупречен, молодцы!). Но надолго, уверен, вы здесь не задержитесь — в "Клубе монстров" ведь есть и другие, намного более интересные игры. И Слон, по-видимому, это тоже знает. Когда он будет прощаться с вами, в его голосе прозвучит неподдельное отчаяние — бедняга чувствует, что вы не вернетесь!

Если "Игру Слона" можно назвать самым серьезным развлечением "Клуба монстров", то "Машинка для еды", напротив, самая забавная из здешних игр. Удивительно, но монстры, похоже, в состоянии сварганить что-нибудь съедобное из чего угодно. К примеру, кто бы мог подумать, что из пачки печенья, мусорной корзины и обыкновенной электрической лампочки можно приготовить жареную курицу? А соль, большой квадратный ящик и старый кроссовок каким-то непостижимым образом превращаются в аппетитный ананас! Иногда, правда, случаются промашки, и "машинка для еды" производит на свет божий нечто совсем уж несъедобное, вроде воздушных шариков или тех же старых кроссовок — как правило, такое происходит, если вы напихали туда не то, что требуется (скажем, у вас просили предметы треугольной формы, а вы почему-то остановили свой выбор на кругах да квадратах).

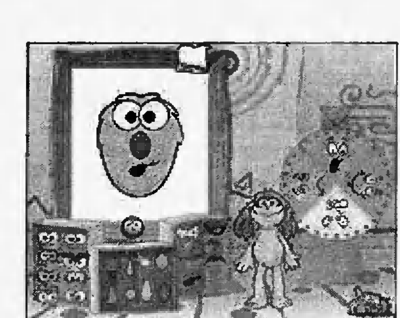
Ну и, конечно же, ни один современный клуб немыслим без музыки и танцев. В "Танцах монстров" вам придется выступить в роли хореографа, обучая обитателей улицы Сезам простеньким танцевальным движениям. Игра очень юморная, монстры забавно двигаются, к тому же предусмотрено несколько танцевальных стилей. А вот в "Музыке монстров" от вас уже потребуется талант композитора — с помощью специальных символов нужно выстраивать мелодии для танцпола. Свои диджейские наработки впоследствии разрешено проигрывать, замедляя или ускоряя воспроизведение по желанию.

Последняя игра называется очень странно — "Пушистые чувства". На самом деле, здесь тоже все проще некуда — из предоставленного ассортимента носов, глаз и ртов нужно "вылепить" физиономию собственного монстрика. Вот и все, что от вас требуется. Игра, без сомнения, интересная, но чересчур быстро приедается.

Графика — единственное, что меня серьезно разочаровало в "Клубе монстров". И если задники нарисованы еще вполне терпимо, то вот самим монстрам, которые постоянно мельтешат на первом плане, создателям игры все-таки стоило бы уделить побольше внимания.

Оценка: 7
Вывод: Все игры "Клуба монстров" довольно простые, поэтому я рекомендовал бы играть в них не очень часто — таким образом, ваши дошколята смогут значительно продлить удовольствие. Пусть "клуб" со своими пятью забавами будет чем-то вроде разминки, веселого перерыва между игрой в более серьезные обучающие проекты.

AlexS









"ВР"-ПАРАД

КИНО

Наступила пора отпусков и летних блокбастеров. Для кинотеатров июнь вышел относительно спокойным месяцем, ни в какое сравнение с прошедшим маем. Поглядим же, как те жгучие дни отразились на кино-параде.

С приличным отрывом от остальных лидирует заключительная часть знаменитой "пиратской" трилогии "Пираты Карибского моря: На краю света", Брукхаймер и Вербински вне себя от счастья. Есть основания полагать, что лидерства он не упустит так же, как когда-то "Сундук мертвеца". Молва о стойкости сынов Спарты оказалась правдой: уступив новичкам с Карибского моря "300 спартанцев" опустились лишь на вторую позицию — кинематографический шедевр нашел отзвук в сердцах многих геймеров, он покидает нас победителем. Уход столь мощного игрока с поля на руку сыграет "Человеку-пауку 3" и "Шрэку Третьему", расположившимся на третьей и четвертой строчках соответственно. Расстояние между ними ничтожное — пять голосов. Если "Пираты" уверенно себя чувствуют наверху, то этим двум еще придется побороться за место под солнцем.

Упали со второй позиции прямиком на пятую "Такси 4", интерес к французской комедии идет на спад, самое время уйти, чтобы не шмякнуться еще слаще. "Черепашки-ниндзя" тоже опустились на три пункта ниже. Аналогичная судьба постигла и "Рокки Бальбоа" (с 5-ой на 7-ую), "Реальных кабанов" (с 4-ой на 8-ую). Падение "Пилы 3" окончилось выходом из чарта; ничего, скоро появится "Пила 4" и все завертится заново. Завершила нынешнюю "элитную" десятку экранизация произведения Филипа Дика "Пророк" с Николасом Кейджем. Фильм, в самом деле, пришелся по вкусу не многим.

Ниже сразу две удивительные аномалии. За психологический триллер про "книгу о себе" "Номер 23" проголосовало 23 человека. Версия о заговоре однозначно отпадает, версия о подтасовке — что вы, как можно? Мы здесь все честные люди. Второе интересное событие касается "Паранойи", стартовавшей с пятью голосами. В свое время этот фильм изрядно пошумел в США, собрав серьезную для жанра кассу, а тут антипатией попахивает.

В целом, приход громких франчайзов сказался практически на всех тайтлах, исключения составили некоторые аутсайдеры. Пока новички устраиваются поудобней, остальные безмолвно теснятся, сползая вниз. Не думаю, что когда встретимся мы в следующий раз, расстановка в параде основательно поменяется. Но как заведовал бессмертный агент: "Никогда не говори никогда". Впереди еще по крайне мере два тяжеловеса: "Трансформеры" Спилберга и Майкла Бэя и его сиятельство "Гарри Поттер и Орден Феникса". Ну и на горизонте Брюс Уиллис маячит. Так что, всем настойчиво рекомендую посетить нашу страничку в Интернете (http://www.nestor.minsk.by/vr) и после клика на "Лучший фильм месяца" проголосовать за пришедшие по вкусу кинокартины. И, конечно, любите кинематограф.

М		Пр. м	Название	Гол.
1		-	Пираты Карибского моря: На краю света	209
2	➡	1	300 спартанцев	150
3		-	Человек-паук 3	118
4		-	Шрэк Третий	113
5	➡	2	Такси 4	78
6	⬇	3	Черепашки-ниндзя	73
7	⬇	5	Рокки Бальбоа	57
8	⬇	4	Реальные кабаны	52
9	➡	7-8	Пила 3	47
10		-	Пророк	38
11	➡	9	Любовь-морковь	29
12		-	Очень Эпическое Кино	28
13	➡	10	Дежавю	25
14	➡	13	Номер 23	23
15		-	Дитя человеческое	17
16	➡	15	Фонтан	12
17-18	➡	16	Аврора	7
17-18		17-18	Предчувствие	7
19		-	Паранойя	5
20-21		-	Топь	3
20-21	⬆	23	Пограничный городок	3
22-23	➡	21	Вся королевская рать	2
22-23		-	Ложное искушение	2
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 371	

PC-ИГРЫ

С некоторым разочарованием констатирую, что наступление лета чуточку сказалось на параде. Тот шутер, что "живее всех живых", монструозный долгострой S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl все так же сильно любим и почитаем. Но если отрыв его от главного конкурента — Command & Conquer 3: Tiberium Wars — был трехкратным в прошлом месяце, то сейчас значительно меньше, лишь в два раза. Несомненно, даже с уменьшающейся народной поддержкой, "Сталкер" навряд ли снял бы майку лидера, однако не вечно же ему править, пришла пора прощаться. Верится с трудом, но украинский шутер уходит, а значит открывает зеленый коридор "Тибериумным войнам".

Отличный аддон к отличной игре — Titan Quest: Immortal Throne — снова утешается третьей позицией, ему никак не удается допрыгнуть до отметки 100. К несчастью, и не удастся. Зато за кого можно искренне порадоваться, так это за идейного преемника "Готики" — Two Worlds. Вполне неплохой старт, есть все шансы подняться выше и — чем черт ни шутит? — достичь вершины парада.

Ниже начинается вавилонское столпотворение: интервалы между местами в считанные голоса. Гонки Test Drive Unlimited отчаянно попытались вернуться в четверку лидеров, но смогли подняться только на пятую строчку, обскакав дополнение The Elder Scrolls IV: Shivering Isles всего-то на один голос. Jade Empire: Special Edition фактически не сдвинулся с места, заседая на седьмой строчке, с нее он и уходит на пенсию. Новичок в лице "Полный привод: УАЗ 4X4. Уральский призыв" начал свой путь с восьмой строки: игра не веселит игроков неоном и сумасшедшими скоростями, но без этой клоунады вряд ли сможет взобраться выше середины десятки. На строчку ниже опустился еще один аддон к "Обливиону" — The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine, а "Корсары: Возвращение легенды" наоборот поправили положение на 3 позиции. За пределами десятки столпотворение продолжается, обыкновенная борьба за последние места, ведущаяся испокон веков.

Теперь совсем очевидно, что ТОП-30 в следующем месяце сократится. Вылетающих из парада в июле побольше, чем новичков, и ждать массового прихода серьезных тайтлов до начала осени не приходится. Будем довольствоваться тем, что имеется, то есть середняками и откровенно проходными проектами. На такой исход намекает и уход многих "тяжеловесов" из первой, "элитной", десятки. Тем не менее, настойчиво приглашаю всех заглянуть по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr и зайти как бы невзначай на голосование за лучшие игры месяца. Только не нужно придерживаться мнения "проголосую или нет — ничего не изменится". Взмах бабочки способен стать причиной тайфуна! До встречи в августе.

М		Пр. м.	Название	Гол.
1	➡	1	S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	296
2		2	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	146
3	➡	3	Titan Quest: Immortal Throne	85
4		-	Two Worlds	78
5	➡	6-7	Test Drive Unlimited	61
6	⬇	5	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	60
7	➡	6-7	Jade Empire: Special Edition	57
8		-	Полный привод: УАЗ 4X4. Уральский призыв	48
9	⬇	8	The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine	45
10	➡	13	Корсары: Возвращение легенды	42
11-12	➡	10-11	Football Manager 2007	37
11-12		-	Spider-Man 3: The Game	37
13		-	The Ship: Остаться в живых	33
14-15		14-15	Infernal	32
14-15	➡	10-11	Смерть шпионам	32
16		-	Pirates of the Caribbean: At World's End	26
17		-	Penumbra: Overture — Episode One	25
18	➡	14-15	Sims2: Seasons	19
19	➡	16	UFO: Afterlight	15
20		19-20	Офицеры	14
21	➡	18	Silverfall	12
22	➡	25-28	Великие Битвы: Курская Дуга	11
23		-	Tortuga: Two Treasures	10
24-25	⬆	25-28	Хроники Тарр: Призраки звезд	9
24-25	⬆	29-30	Головорезы: Корсары XIX века	9
26	⬆	<30	Sherlock Holmes: The Awakened	8
27-28	⬆	-	Meet the Robinsons	5
27-28	⬆	-	The Show	5
29-30		<30	War Front — Turning Point	4
29-30		-	Take Command: 2nd Manassas	4
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 495	

➡ — исключается из хит-парада
⬇ — спускается
⬆ — поднимается
— — новинка хит-парада

Берлинский Gosha
(berlinsky@me.by)

АНЕКДОТЫ

Интеллигентного вида мужчина в книжном магазине обращается к продавцу:

— Будьте любезны, покажите мне, пожалуйста, словарь албанского языка. Мне в интернете посоветовали его выучить...

— Дык и карту Бобруйска вам, наверно, надо!

***

Отец и мать вечером уходят в гости и говорят сыну:

— Останешься один, ни за что не заходи в папин кабинет. Ни за что не открывай книжный шкаф. Ни за что не залезай на верхнюю полку. Ни за что не бери книгу в черной обложке. Ни за что не читай с пятой до сто пятой страницы.

Вернулись... Смотрят — не помогло, не слушал сын их слов. Как сидел за компьютером, так и сидит.

***

— Алло! Это системный администратор? Что у нас с серверами?

— Они грузятся.

— А побыстрее нельзя?

— Можно. Подключу ещё грузчиков.

РЕТРОСПЕКТИВА

Бэт-вселенная. Часть 5: Всего понемножку

Окончание.

Бэт-мульты

Вселенная любого мало-мальски уважаемого супергероя просто обязана иметь в своем арсенале хотя бы один мультсериал. А Бэтмен — герой не просто уважаемый. За 68 лет своего существования Летучий Мыш превратился в настоящую икону популярной культуры. Комиксы о его похождениях читали люди всех возрастов, кинофильмы смотрели по большей части взрослые и тинейджеры, детишкам же доставались теле- и мультсериалы, а также комплекты тематических игрушек. Идеальная система выкачивания денег.

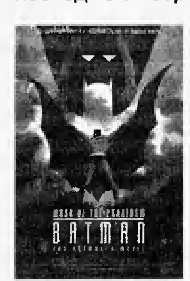
В качестве "приглашенной звезды" Бэтмен начал регулярно появляться в различных мультфильмах в конце 60-х годов. Однако свой первый "персональный" мультик Ночной Воин заполучил только в 1977-м. Шоу под названием **The New Adventures of Batman** знакомило с приключениями Рыцаря Тьмы самых маленьких телезрителей. Это была добрая анимация, наполненная юмором и светом. В угоду детишкам в сериал был включен новый главный герой — коротышка-чертенок по имени Bat-Mite, большой друг и поклонник Летучего Мыша. Чертенок был полноправным членом команды Бэтмена и абсолютно на равных участвовал во всех приключениях Ночного Воина. Это комедийное шоу для малышей продержалось на экранах до начала 80-х годов. Затем сериал прикрыли — стиль вселенной Бэтмена потихоньку менялся, карнавальное веселье уступало место нуару, и мультикам для самых маленьких в обновленной бэт-вселенной места не нашлось.



Следующий бэт-мультфильм увидел свет в 1992-м году. Создатели **Batman: The Animated Series** при работе над своим мультсериалом вдохновлялись первым фильмом Тима Бертона. Акцент в новом мультике был сделан на суровость, мрачного супергероя, ведущего борьбу с преступностью на ночных улицах Готэм Сити. Большинство злодеев перекочевало в мультсериал прямиком из комиксов — все эти негодяи были безжалостными убийцами, и у детишек, впервые смотревших новые мультики, при одном взгляде на них стыла в жилах кровь.



В 1995-м году, после успешного релиза кинофильма Batman Forever, сценаристы мультсериала решили, что пришло время включить в анимационную историю Робина. Мультик тут же переименовали в **The Adventures of Batman and Robin**, однако по-настоящему разгуляться юный помощник Бэтмена на успел — в том же 1995-м году зрители увидели последнюю серию анимационных приключений Бэтмена и Робина. Всего же за три года существования сериала на экраны вышло 85 эпизодов и один полнометражный мультфильм — **Batman: Mask of the Phantasm**.



Впрочем, "отпуск" героических защитников Готэм Сити продолжался недолго — в 1997-м году, в преддверии выхода на экраны очередного бэт-фильма был дан старт и работе над новым мультсериалом. Учитывая колоссальный успех прошлого мультика, было решено кардинально ничего не менять — **The New Batman Adventures** являлся, по сути, продолжением The Adventures of Batman and Robin. Разумеется, в мелочах кое-что изменилось — команда Бэтмена пополнилась Найтвингом и Бэтгерл, немного модифицировались костюмы героев-злодеев, стиль стал чуть-чуть "светлее" — мрачные нуаровые эпизоды теперь чередовались с более легкими сериями. Но в целом это был все тот же старый-добрый Бэтмен начала 90-х годов.





The New Batman Adventures продержался на экранах до 1999-го года. 24 эпизода и один большой мультфильм — **Batman and Mister Freeze: SubZero** — таковы достижения последней бэт-анимации 90-х годов. Бэт-вселенная вступала в новый век — впереди поклонников мультфильмов о Ночном Воине ждало нечто уж совсем необычное.

Мультсериал **Batman Beyond**, релиз которого состоялся в 1999-м году, перевернул представление об анимационной составляющей бэт-вселенной с ног на голову. Судите сами: действие всех 52-х эпизодов мультфильма происходит в далеком будущем, Готэм Сити превратился в фантастический мегаполис, а Брюс Уэйн стал дряхлым старцем. Покой жителей города теперь охраняет новый Летучий Мыш — Терри Макгиннесс, юный бесстрашный воин, идеально владеющий боевыми искусствами. Без работы ему сидеть не приходится, злодеев в будущем ничуть не меньше, чем в золотые годы первого Бэтмена — Терри приходится иметь дело с киллером Кураре, террористом Мэд Стеном, африканским охотником по кличке Сталкер. Впрочем, хорошо знакомые по прошлым мультфильмам злодеи также иногда дают о себе знать — в сериале время от времени появляются Бэйн, Рас Аль Гул, Мистер Фриз и чудесным образом восставший из мертвых Джокер (истории последнего посвящен полнометражный мультфильм **Batman Beyond: Return of the Joker**).

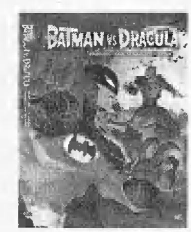




В 2001-м году, после выхода на экраны последних серий **Batman Beyond** в мире бэт-мультфильмов наступило временное затишье. Слухи о новом бэт-сериале поползли по фанатским форумам в 2003-м году, после релиза **Batman: Mystery of the Batwoman**, очередного полнометражного мульта, основанного на **The New Batman Adventures**. Фактическое же подтверждение эти слухи получили уже в 2004-м, когда на экранах телевизоров появилась очередная многосерийная мультипликация под лаконичным названием **The Batman**. Мультфильм заново рассказывает историю Рыцаря Тьмы и знакомит нас с Кэтвумен, Робином, Джокером и другими классическими персонажами вселенной Бэтмена. Что интересно, новые герои появляются в истории постепенно — так, второй сезон мультика вывел из тени комиссара Гордона, в третьем нам представили Барбару Гордон (Бэтгерл) и Ядовитый Плющ, в четвертом на свет появились Робин и Харли Квинн. Что нас ждет в пятом сезоне **The Batman**, точно пока не в силах сказать никто. На данный же момент актив сериала насчитывает 52 эпизода плюс традиционный уже большой мультфильм — **The Batman vs Dracula**.





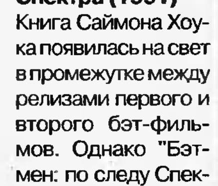


Бэт-книги

Основную массу печатной продукции о Бэтмене составляют бесконечные комикс-сериалы. "Книжный" мир заинтересовался приключениями Ночного Воина только в 1989-м году, после выхода на экраны первого кинофильма Тима Бертона. Посему неудивительно, что многие книги бэт-вселенной являются всего лишь новеллизациями одноименных кинокартин. Об этих произведениях я подробно рассказывать не буду, думаю, достаточно просто назвать имена их авторов: Денис О'Нил, Крейг Шоу Гарднер, Билл Флэш. Если их повести вас заинтересуют, поисковики вам в помощь — в Сети их найти не так уж и трудно. Но имейте в виду, что сюжеты этих книг полностью повторяют сюжеты оригинальных кинокартин — авторы не позволяют себе ни малейшего "шага в сторону".

А вот о "самостоятельных" бэт-книгах стоит рассказать поподробнее. Их не очень много — мне на данный момент удалось раскопать всего две повести, в основу которых положены оригинальные сюжеты, причем одна из этих книг неофициальная.

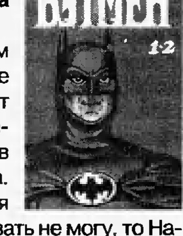
Саймон Хоук
Бэтмен: по следу Спектра (1991)



Книга Саймона Хоука появилась на свет в промежутке между релизами первого и второго бэт-фильмов. Однако "Бэтмен: по следу Спектра" совсем не похожа на бертоновские кинокартины. Персонажи и атмосфера книги лично мне больше напомнили нолановский "Бэтмен: Начало", который увидел свет намного позже повести Саймона Хоука. В историю поединка Ночного Воина с киллером Спектром автор намешал политики, восточной философии, терроризма и приправил все это рукопашными схватками и щепоткой "бондианы". Кстати, довольно интересная закономерность: фильмы и мультики вселенной Бэтмена все-таки стараются выдерживать стиль оригинальных комиксов. Насколько это получается у сценаристов и режиссеров — другой вопрос. А вот "самостоятельные" книги о Бэтмене почему-то все время скатываются в жанр политического детектива, и "Бэтмен: по следу Спектра" очень яркое тому подтверждение.

Однако если отвлечься от жанровой принадлежности книги, можно сказать, что повесть в целом получилась неплохой, хотя глаза порой сильно режут ура-патриотизм некоторых героев, шутки по поводу "советских друзей" и некоторые явно притянутые за уши сюжетные ходы (очень забавляет, к примеру, то, с какой легкостью Спектр смог вычислить местонахождение бэт-пещеры). Тем не менее, на все эти недостатки при желании вполне можно закрыть глаза — самое главное, что интересно рассказать новую историю о Бэтмене у Саймона Хоука получилось. Впрочем, не у него одного — "русским ответом" "По следу Спектра" стала "Женщина-кошка".

Билл Флэш
Женщина-кошка (1993)



Под псевдонимом "Билл Флэш" в свое время работал дуэт российских писателей — Глеб Киреев и Марина Наумова. И если о Киреееве я вам ничего рассказать не могу, то Наумова — достаточно известная писательница, работающая в жанре научной фантастики. Можно вспомнить, к примеру, ее серию сиквелов к "Чужому", написанную под псевдонимом Алекс Ривендж (псевдонимы на "западный" манер, очевидно, придают некоторую солидность:).

Возвращаясь к "Женщине-кошке", можно сказать, что книга является идейным продолжением "Бэтмен: по следу Спектра". Опять международный терроризм, опять Бэтмен, запросто сотрудничающий с полицейским управлением Готэм Сити, и снова хитрющие злодеи со звучными псевдонимами — беспощадный убийца Тигр и таинственный Связной, стоящий во главе международного преступного синдиката. Последнему, кстати, удалось избежать схватки с Бэтменом — намек на так и не увидевший свет сиквел?..

Однако главной героиней книги все-таки является Кэтвумен. Более того, иногда создается впечатление, что Бэтмен в этой истории вообще для галочки присутствует — в то время как Женщина-кошка охотится на Тигра, Ночной Воин дни напролет просиживает в Интернете, "копая" под Связного. Селина Кайл всегда в центре событий, в то время как Брюс Уэйн производит впечатление уставшего от жизни старика, делающего работу Бэтмена крайне неохотно.

Подводя итог, можно сказать, что "Женщина-кошка" получилась явно слабее "По следу Спектра". Однако на безрыбье и рак — рыба, сама по себе книга неплохая, хотя и не претендует на что-то большее чем "дорожная книжка" из разряда "прочел и забыл".

Благодаря книгам Саймона Хоука и Билла Флэша мы получили новую версию Бэтмена — героя, действующего в мире интриг, шпионажа и большой политики. Можно по-разному относиться к бэт-книжкам, однако уже за то, что они предоставили нам возможность взглянуть на вселенную Бэтмена под другим углом, их стоит уважать.

Бэт-фильм

Batman: Dead End (2003)
Режиссер: Сэнди Коллора
В главной роли: Кларк Бертрам

Dead End, наверное, самый хулиганский из фанатских бэт-фильмов. В самом деле, где еще вы сможете посмотреть на сражение Ночного Воина с Хищником(!) и Чужим(!!)? Правда, долго любоваться не получится, поскольку идет кино всего восемь минут. И естественно, ни о какой серьезной экранизации говорить не приходится, все просто и понятно — Чужой закусывает Джокером, затем гибнет от руки Хищника, после чего последний находит свою смерть на лезвии бэтаранга. Занятно, но не более.

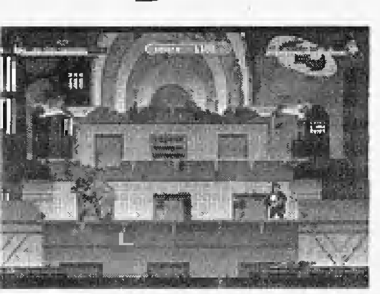
Хотя, а что, собственно, нам еще нужно от Batman: Dead End? В конце концов, "Тупик", как окрестили его российские поклонники Рыцаря Тьмы, — это чистейшей воды фан, небольшая юмористическая пауза между серьезными бэт-картинами, и относиться к нему нужно соответственно. Желаете посмотреть на Бэтмена, разбирающегося со злодеями галактического масштаба? Милости просим, в Сети найти Batman: Dead End вполне реально (я же вот раскопал). И советую в первую очередь "пошерстить" странички крупных российских киносайтов.

Бэт-игра

Batman: Mystery of the Batwoman (2003)

Поклонников флэш-игр бэт-вселенная новыми проектами радует нечасто. Лично я могу вспомнить лишь известную забаву по мотивам Batman Begins да еще одну платформенную игру — Batman: Mystery of the Batwoman. В основу последней положен одноименный полнометражный мультфильм, в котором Бэтмену пришлось схватиться со своим старым врагом Пингвином, а также иметь дело с загадочной Бэтвумен.

Игрушка получилась коротенькая, но занятная. Спасая Бэтвумен, Ночной Воин путешествовал по крышам Готэм Сити, избивая попадающих под горячую руку бандитов Пингвина. Сам же Освальд Кобблпот поджидал Бэтмена в самом конце единственной локации — забить его можно было без особого труда, после чего нам демонстрировали небольшой мультик, и игра начиналась заново.



Несомненным достоинством игрушки был отлично прорисованные персонажи и декорации. Без преувеличения можно сказать, что нам в очередной раз продемонстрировали небольшой интерактивный мультфильм — в отношении графики Batman: Mystery of the Batwoman ничуть не уступала изумительно красивым классическим бэт-проектам, выходившим в свое время на SNES и Game Boy Color. А вот арсенал у Ночного Воина был все-таки бедноватым — в борьбе с криминалитетом Готэм Сити Бэтмену приходилось полагаться только на верную "кошку" да крепкие кулаки. И, конечно же, не забудем про акробатику — поскольку действие происходило на городских крышах, Летучий Мыш вынужден был постоянно демонстрировать чудеса ловкости, преодолевая пропасти между домами и уворачиваясь от падавших прямо на голову гранат.

Бэт-сайты

www.batman.com Официальный сайт Бэтмена. Больше всего информации здесь посвящено комиксам, однако есть раздел и по фильму "Бэтмен: Начало". А вот о мультах, компьютерных играх и телесериале нет вообще ничего. К тому же сайт обновляется реже некуда.

www.batmobilehistory.com Все ясно из адреса сайта — ресурс посвящен "машинкам Бэтмена". Фото абсолютно всех известных бэтмобилей, краткие характеристики и некоторые любопытные факты из истории создания отдельных моделей. И специально для любителей ретро — есть даже картинки бэт-машин из самых первых комиксов!

www.gotham.narod.ru А это русскоязычный сайт Бэтмена, целиком и полностью посвященный комиксам. Ресурс давно заморожен, однако коллекционерам рисованных бэт-историй заглянуть сюда все равно не помешает — вполне возможно, найдете здесь много сканов из раритетных журналов.

www27.brinkster.com/emperor-joker/joker.asp Комиксы правят бал и на "Империи Джокера". Помимо того, что здесь выложены линки на файлы с графическими историями, на соответствующих страничках можно найти биографию "комиксного" варианта Джокера, равно как и жизнеописания многих других известных злодеев вселенных Бэтмена и Супермена. Однако этим достоинства данного ресурса не исчерпываются — на сайте выложена еще и полная фильмография Улыбающегося Убийцы, кроме того, есть очень интересная рубрика "Голоса Джокера", в которой все желающие могут прослушать короткие звуковые файлы, содержащие небольшие реплики Клоуна из различных фильмов и мультсериалов. Тем не менее, думаю, не ошибусь, если отдам пальму первенства страничке "Новости" — только здесь вы можете всегда узнать самую последнюю информацию о новых проектах во вселенной Ночного Воина. Рубрика обновляется ежемесячно.

www.batman.ru Поклонники Бэтмена — сюда не заходите ни в коем случае! Ну, разве что вам понадобятся охранные системы для дома и офиса — тогда, возможно, официальная страничка ООО "Бэтмен" сможет вам помочь. Однако с бэт-вселенной данный ресурс никак не связан.

AlexS

ПОДРОБНОСТИ

Оптимизация системы, или Как поднять производительность без разгона

Каждого пользователя ПК рано или поздно начинает не устраивать скорость загрузки Windows, скорость выполнения приложений, скорость обработки команд.

Посмотрев на название статьи, у вас может возникнуть мысль, что я хотел сказать — разгон это плохо, но нет — просто я вас научу увеличивать FPS в играх без него. Раскрываю карты: все те методы оптимизации системы, которые я предлагаю в этой статье, могут быть так же опасны, как и разгон железа. Или можно сказать, что они так же безопасны, как и разгон железа. Я считаю, оптимизировать можно и желательно как хард, так и софт. Но и то и другое может закончиться плачевно. Однако если не доводить дело до фанатизма — все будет работать, причем лучше, чем было. Если доводить — горечь от сожженной видеокарты будет этим же фанатизмом и компенсироваться. Хорошо, что в нашем случае самое страшное — падение операционной системы, то есть невозможность ее загрузки. Или падение производительности — к этому иногда тоже приводит разгон, и к этому тоже можно прийти, неправильно сделав оптимизацию системы. Самое главное правило, которое применимо ко многому — будьте внимательны!

В данной статье я расскажу, как сделать работу с компьютером наиболее эффективной, удобной, и дам полезные советы, касающиеся оптимизации системных ресурсов и ресурсов человеческих. Думаю, это небезынтересно всем: как людям, для которых PC является рабочим инструментом, так и для геймеров, у которых вопрос повышения производительности актуален всегда.

В основном советы рассчитаны для пользователей Windows XP, но некоторые вещи вы сможете сделать и в более старых ОС, а также — в Windows Vista.

Еще вы должны знать, что я испробовал все нижеследующие приемы на себе и здесь приведена не теория, а реальная практика — все это было сделано на одной Windows и она устояла, даже более того — стала заметно шустрее. Но, как принято говорить, вы все делаете на свой страх и риск, и отвечать перед самим собой только вам. А чтобы операция закончилась успешно, самое главное — внимание и аккуратность. Т.к. вы рискуете только операционной системой, можно перед началом работы сделать ее резервную копию.

А чтобы было легче, можно сделать резервную копию только реестра. Для этого нажмите WIN+R и введите regedit, выберите Файл=>Экспорт и сохраните в виде .reg-файла весь реестр. Весить он будет не более 50 мегабайт. Чтобы потом его восстановить, запустите этот файл, нажмите "Да" — и все старые настройки из сохраненного ранее таким способом реестра вернутся, а это значит — та же система. В большинстве случаев это поможет восстановить некоторые параметры, но если вы внесли в реестр кое-что новое — таким способом вы новые настройки не удалите. Полностью можно скопировать реестр тут — C:\%WINDOWSDIR%\system32\config\, а потом просто заменить — в таком случае эффективность будет больше.

Оперативной памяти много не бывает

"640 килобайт оперативной памяти должно хватать всем во все времена..." Билл Гейтс, начало девяностых.

Мы живем в век фантастических возможностей. Еще вчера винчестер, объем которого превышал несколько мегабайт, казался фантастикой. Сегодня гигабайтная оперативная память является реальностью. И жесткие диски, чья емкость уже достигла заветного терабайта, уже становятся стандартом. Появился Blu-ray (50 гигабайт), а летом этого года уже появятся в свободной продаже голографические диски (300 гигабайт!) и даже с "повышенным содержанием слоев" — 500 гигабайт! правда, цены... "Оптический" привод будет поначалу стоить 18.000$, а диск для него — 180$ — как винчестер аналогичного объема.

Но так уж, наверное, устроен человек, что ему всегда мало. Вот уже мышь не отвечает на ваши сотрясения девайса по коврику, а записать новую игрушку, оказывается, некуда. Тормоза. Как это знакомо каждому из нас, закрывающему зависшие приложения через диспетчер задач...

В идеале, после всех проделанных шаманств ваша система должна быть примерно такой же чистой, стабильной и предсказуемой, как и после установки. Такой идеал, как правило, недостижим, но заметную разницу почувствовать можно.

5-10 % оптимизация

Посмотрите на системный трей, что возле часов. Итак, давайте считать иконки. Не рационально, когда у вас в автозагрузке находится ICQ, если вы не являетесь счастливым обладателем постоянного интернет-соединения. Вы занимаетесь делами, а программка занимает несколько мегабайт оперативной памяти, да еще и немного (0,1-5%) загружает процессор. В идеале в автозагрузке (Пуск>Все программы>Автозагрузка) не должно находиться вообще ничего. Только в том случае, если вы уверены, что данный процесс необходим абсолютно при каждом сеансе, например, антивирус, тогда можно и оставить. Думайте, что вам нужно абсолютно всегда, а что вы и сами, когда надо, можете запустить. Собственно, это и есть самое главное правило оптимизации — нужно понять, что вам нужно, чего вы хотите. Как сказал кто-то великий: "Человек без цели удивляется, когда приходит не туда, куда хотел".

Нажмите WIN+R и напишите msconfig — появится программа для настройки системы. Рекомендую посмотреть, что у вас во вкладке "Автозагрузка". Разберитесь, что у вас загружается и что из этого вам нужно.

А можно то же самое проделать через XP Tweaker, о котором — ниже.

Еще один хороший совет: перед тем, как начать работу в тяжелом приложении, например, в игре, неплохо бы закрыть все другое, т.е. выгрузить все то, что отображается в трее возле часов. Для этого нужно нажать правой кнопкой мыши по иконке и нажать Выход или Exit.

Антивирус

В любой проблеме всегда виноваты два файла: ruki.sys и golova.dll.

Антивирус — вещь нужная. Представьте — вы потеряли всю информацию на своем жестком диске. Если вы не испытываете особых мук по этому поводу — вам антивирус не нужен. Если терять есть что, нужно позаботиться о защите информации.

Существует достаточно много антивирусных программ — более нескольких десятков. Самые популярные и качественные — Антивирус Касперского (www.kaspersky.ru), Dr. Web (www.drweb.ru), NOD32 (http://www.nod-32.ru/). Ими выбор не ограничен, но, как показывают независимые исследования, они лидеры в вопросе защиты компьютера от вирусов и иного зловредного кода.

В последнее время во многих тестах побеждают NOD32 и Доктор Веб, а вот Касперский оказывается далеко не на первом месте, да и грузит он систему относительно больше остальных. Будет отлично, если вы сами попробуете все эти три антивируса, да и многие другие, как, например, McAfee (http://www.mcafee-antivirus.ru/), Sophos (http://www.sophos-antivirus.ru/), Avast (http://www.avast.ru/), Panda (http://www.viruslab.ru/), ведь количество вирусов в их базе — это не единственный параметр. Вам, например, может просто понравиться интерфейс или полюбиться то, что антивирус никогда вас не отвлекает и делает все сам. Только не тестируйте несколько антивирусов одновременно! Они могут посчитать вирусами друг друга и развязать войну за вашу систему. Но, повторюсь, если разбираться не хочется — ставьте NOD32, Доктора Веба или Касперского — не ошибетесь. По скорости они примерно одинаковы, а уж оптимизировать антивирусы мы не станем — отрезать у них просто нечего, кроме поиска вирусов.

Файервол (Firewall, стена огня) — необходимая вещь. Рекомендуется больше владельцам высокоскоростного и постоянного интернет-соединения, но и пользователям Dual-up он тоже полезен, хоть и в меньшей степени, т.к. они не имеют постоянного IP адреса. Что же он делает? Как говорит Словарь Компьютерных Терминов, "это программа, которая защищает ваш компьютер от непрошеных гостей во время вашего пребывания в Интернете".

Файервол контролирует весь входящий и выходящий трафик. Знаете ли вы, что некоторые программы могут за пару дней, например, скушать весь ваш месячный трафик? Или что файервол помогает вам не стать жертвой кибер-преступников, защищает от вторжений? Или что ваш компьютер может отправлять спам без вашего участия? В общем, без него в сети нельзя — вы там как ребенок на сталелитейном заводе: не туда зашел — и труп.

Не нужно быть технически одаренным человеком, чтобы обеспечить себе безопасность — файерволы легко инсталлируются, имеют приятный интерфейс и практически не требуют участия пользователя. Только иногда будет выскакивать сообщение, информирующее, что такая-то программа лезет в Интернет — и вы решаете, пустить или нет. Или, наоборот, к вам кто-то лезет. Если вы не знаете, что это за ПО — лучше запретить.

Сейчас лучшими файерволами являются Agnitum Outpost Firewall (www.agnitum.ru), AtGuard (умер, но есть на http://stophack.ru/download/), Zone Alarm (www.zonelabs.ru), Comodo (http://www.comodo.com/) и многие другие. Какой выбрать? Из этих — любой, не ошибетесь. Каждый из них весьма популярен и имеет свою армию фанатов. Но, к сожалению, все они отнимут пару процентов процессорного времени. Самый легкий и достаточно эффективный файервол для Windows, который только можно найти — это win IPFW (wipfw.sourceforge.net). Один минус — разбираться в нем новичок будет долго, так как придется подучить работу в командной строке и внимательно прочитать справку.

Звонилка

Вне зависимости от того, каким способом вы выходите в Интернет, рекомендую пользоваться специализированной программой для активации интернет-соединения — это позволит вам видеть затраты на Интернет, изучать статистику, отслеживать скорость. Чтобы найти подходящую, просто откройте сайт www.google.ru и наберите слово "звонилка". Лично я рекомендую Muxa Dialer (www.muxasoft.com). Гораздо удобнее, если все программы, которые необходимы для работы в сети (почтовый клиент, программа для автоматического переключения клавиатуры, браузер, ICQ, менеджер закачек и т.д.) будут запускаться или при старте звонилки или при выходе в сеть — такая функция присутствует в "Мухе". Программа позволяет отслеживать затраты за Интернет, отображает полную статистику. Окажется полезна и тем, кто сидит в сети на трафике — программа может рассчитывать затраты исходя из объема закаченной информации. Может интегрироваться прямо в Windows, заменяя собой стандартный интерфейс дозвона. Имеет приятный интерфейс и полностью бесплатна. Несмотря на то, что ее последняя версия вышла в 2003 году — Muxa Dialer достойный представитель программ для дозвона.

Ее нельзя назвать единственно правильной — хороших звонилок с десяток, и я привел ту, которая по моему субъективному мнению является лучшей. Как уже говорилось выше, ищите их через поисковые системы, проблем с их поиском нет, но если вы не хотите возится с выбором — Muxa Dialer.

Еще 5-10 % оптимизации...

Свойства моего компьютера => дополнительно => параметры быстродействия. Настоятельно рекомендую покопаться в этих настройках и отключить то, что вам мешает (анимации, затухание, тени, свертывание...). Если отключить все — достигните максимума от возможной производительности, но это крайний случай. Смотрите, как вам будет удобнее. Можно установить некоторые настройки "на пробу", а если понравится — можно и оставить.

Нажав правой кнопкой мыши по рабочему столу, выбрав свойства, оформление, эффекты — можно отключить сглаживание экранных шрифтов или поставить CleanType, если вы еще этого не сделали. У CleanType есть проблемы с отображением русских шрифтов — иногда они слипаются или отображаются немного неправильно. Но зато английский они всегда показывают на все сто — качество картинки заметно улучшается. Как говорят в Microsoft, увеличивается на пару процентов скорость чтения, даже если читать на русском языке, — глюки с ним встречаются, но очень редко.

Помните, что разнообразные программы, которые позволяют изменять интерфейс всего и вся, тоже тормозят систему. Правда, такие, как Aston (www.astonshell.ru) или BlackBox (www.bb4win.org), наоборот — загружают себя при старте системы вместо explorer.exe и освобождают несколько мегабайт оперативной памяти, да еще и функциональности добавляют.

Еще рекомендую отключить автоматическое обновление и восстановление системы — жрут ресурсы, а дельного ничего не дают (субъективное мое мнение — у вас могут быть иные соображения на этот счет).

Автоматическое обновление может быть настроено таким образом, что апдейты будут скачиваться с сервера вашего провайдера. Плюсы: трафик считается внутренним, что дешевле, да и быстрее. Настроить на автоматическое обновление можно и Антивирус Касперского и некоторые другие программы. Но ваш провайдер может и не предоставлять таких услуг. Зайдите на сайт вашего провайдера и узнайте, можно ли с его сервера скачивать обновления. Там же должно быть написано, как настроить для этого систему.

Продолжение следует

Зданевич Виталий
Vitalii.Zdanevich@gmail.com
www.vnON.livejournal.com

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Первые результаты турниров в клубе Trinity

Как мы уже сообщали в прошлом номере, в настоящее время в гродненском клубе "Trinity" проходит серия турниров по компьютерным играм. Два из них к данному моменту уже завершились, и мы можем сообщить вам их результаты.

Первый турнир — по игре Need for Speed Most Wanted. Он проводился по 3 дисциплинам: спринт, драг (разгон) и кольцевые гонки. В спринте призовые места распределились следующим образом: 2-е место -Hanter (Речиц Александр), 1-е место — Waldo (Манцевич Вадим). В драге же 2-е место взял опять таки Речиц Александр aka Hanter, а 1-е место — Tibax (Зеленый Максим). Ну, а в главной дисциплине — кольцевых гонках — четверка призеров выглядела так: 4-е место — enZo (Карпеня Виталий), 3-е место — McMalan (Маланчик Павел), 2-е место — BazaR (Будько Мечислав); и 1-е место — Massacra (Ковалевский Дмитрий).

Второй уже завершившийся турнир — кубок по DotA All Stars 3x3. В процессе крайне упорной борьбы 21 команды призовые места в нем распределились так: 3-е место — команда 4Fun в составе: DeatH / Parker / CaTaHik (Пицко Олег, Бритько Виталий и Бритько Андрей). 2-е место — команда nTa в составе: ValtreN / TT / Ziper (Лысов Валерий, Красовский Антон и Грязнов Вадим). А 1-е место завоевала команда 3x3 в составе: t3 / Shadow / I_O (Толочко Сергей, Домостой Виталий и Ефсеев Алексей).

Что ж, поздравляем победителей с победой и желаем всем удачи в следующих турнирах!

КРЕАТИВ

Создание карт для Half-Life 2. Основы

Прошло уже немало времени с момента выхода безусловно шедевральной игры Half-Life 2. За это время мы не один раз заново пережили приключения вечно молчаливого доктора Фримена: пробежались по пыльным улицам Сити 17, заброшенной территории Пустошей, посетили жуткую тюрьму Нова Проспект и множество других незабываемых локаций. И, естественно, многие почувствовали искру модмейкерства в своих сердцах, зовущую, так сказать, творить: изменять любимую игру, создавать свой вариант ее продолжения либо и вовсе что-то совершенно новое. Тем из вас, кто относится к сей категории людей и желает попробовать свои силы в создании модов и посвящается эта статья.

Подготовка

Так чем же, собственно говоря, мы будем заниматься? Нет, мы не будем перерисовывать оригинальные текстуры или же копаться в характеристиках оружия — оставьте это неблагородное занятие. Мы будем заниматься маппингом.

Что же такое маппинг? В нашем случае маппинг — это создание уровней (карт) под Half-Life 2, а если быть точным — под движок Source. Это вовсе не такое сложное занятие, как может показаться на первый взгляд.

Что же нам необходимо? Прежде всего, наличие лицензионной версии игры Half-Life 2 либо Half-life 2 — Episode One, Steam-аккаунта и доступа в Интернет. Будем исходить из того, что вы уже скачали через систему Steam и обновили (при необходимости) Source SDK (Software Development Kit) — набор инструментов от корпорации Valve для создания однопользовательских и многопользовательских модификаций к своим играм.

Запустите SDK. Для начала нужно указать игру, под которую вы собираетесь создавать карты. Это делается в следующем выпадающем меню (рис.1).



Рис.1. Настройка конфигурации.

Ваше меню может отличаться от моего, однако это не страшно. Выберите здесь либо Half-Life 2, либо Half-Life 2: Episode One, в зависимости от того, какая игра у вас установлена.

Что ж, мы настроили конфигурацию SDK. Теперь можно спокойно разглядеть, какие инструменты нам предлагают.

Инструменты у нас находятся в разделе Applications:

Hammer Editor — основной инструмент маппера. В нем создается вся геометрия уровней, расставляются скрипты и прочие радости.

Model Viewer — утилита для просмотра моделей в формате mdl.

Face Poser — программа для создания лицевой анимации.

С этим разобрались. Идем дальше.

Запустите Hammer Editor. Если у вас вдруг появится окошко с ошибкой "the configuration for the game you're trying to edit is invalid or missing", нажимайте "cancel". В разделе Utilities найдите пункт "Reset Game Configurations", запустите его и нажмите "reset". Если это не поможет, проверьте, установлена ли у вас игра, под которую вы собираетесь маппить.

Интерфейс редактора Hammer Editor

Запустив редактор, создайте новую карту (File>New) и посмотрите на то, с чем нам придется иметь дело. Выглядит удручающе, не правда ли? ;) Сейчас мы разложим все по полочкам.

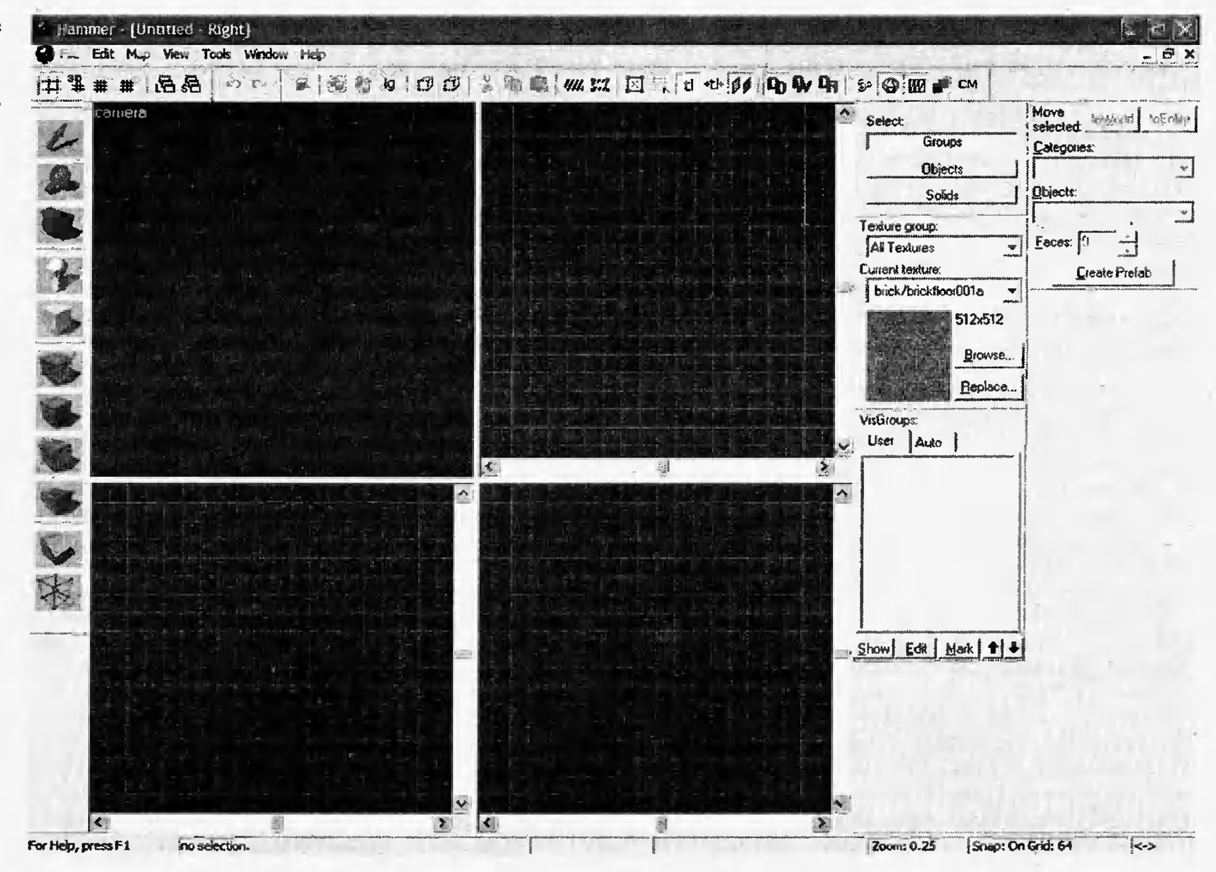


Рис.2. Общий вид редактора Hammer.

Прежде всего, обратите внимание на четыре черных окна. По умолчанию, верхнее левое — окно 3D-проекции, верхнее правое — окно 2D-проекции Top, нижнее левое — 2D-проекции Front и нижнее правое — 2D-проекции Side.

Слева у нас находится панель инструментов, которые вы постоянно будете использовать в создании карт. Желательно запомнить их горячие клавиши, дабы не утруждать себя вождением мышки в разгар работы.

Итак, сверху вниз:

Selection Tool (Shift+S) — инструмент выделения. Служит для выделения объектов и последующего манипулирования: перемещения, вращения, а также изменения размера. Выделяются объекты одним кликом (лучше всего в 3D-проекции). Изменение размера или вращение осуществляется путем манипуляций с контрольными точками. Для перемещения достаточно же просто перетянуть объект в окне 2D-проекции.

Magnify (Shift+G) — служит для приближения/удаления камеры в окнах 2D-проекции. Ту же операцию можете проделать простым колесиком мышки.

Camera (Shift+C) — нужна для работы с камерой в 3D-проекции. Для того чтобы увидеть хоть что-то в 3D, вам необходимо установить камеру в любом окне 2D-проекций. Перемещается камера так: с зажатой левой кнопкой — вращение камеры, с зажатой правой — перемещение вверх/вниз, с зажатыми обеими клавишами — приближение/удаление. На мой взгляд, осуществлять перемещение в редакторе лучше всего не с помощью Camera, а с помощью клавиш WASD и стрелок, ибо привычнее.

Entity Tool (Shift+E) — наверное, самый важный инструмент, предназначен для создания энтитей. Энтити — это, в своем большинстве, то, что не является простой брашевой геометрией: npc, источники света, различные фильтры и триггеры, эффекты и звуки, статичные и физические объекты.

Block Tool (Shift+B) — тоже немаловажный инструмент, служит, в основном, для создания брашевой геометрии. Доступные примитивы: arch, block, cylinder, sphere, spike, wedge. Создаются браши в окнах 2D-проекции. При создании браша, когда вы определитесь с его будущими размерами, необходимо нажать кнопку enter, дабы создать его.

Texture application (Shift+A) — чудесная штука, необходима для наложения текстур на объект. Там же можно растягивать текстуры, смещать, вращать и делать некоторые другие вещи, о которых мы поговорим позднее.

Apply current texture (Shift+T) — быстро применяет к выделенному объекту последнюю использованную вами текстуру.

Apply decals (Shift+D) — служит для применения к брашам декалей, т.е. пятен крови, трещин, пулевых отверстий, подтеков, плакатов и т.д. Использовать как декали можно только текстуры из папки "decals".

Apply overlays (Shift+O) — во многом похоже на наложение декалей, однако здесь декали можно растягивать и вращать.

Clipping tool (Shift+X) — служит для "нарезки" брашей. Выделив нужный браш, укажите плоскость сечения в окнах 2D-проекции, а затем нажмите enter. Часть браша, помеченная красным, будет удалена, белым — останется. Также вы можете разрезать браш на две части. Для этого нажимайте Shift+X до тех пор, пока части по обе стороны от плоскости сечения не станут белыми, затем жмите enter.

Vertex tool (Shift+V) — изменение объекта путем манипуляции с его точками. Ничего сложного в этом нет.

Чтобы увеличить/уменьшить масштаб сетки в 2D-проекциях, используйте клавиши скобок][.

В разделе Tools>Options вы можете настроить некоторые параметры редактора, однако трогать их для начала я бы не советовал.

Если вы внимательно прочитали все вышенаписанное, то вы готовы к созданию своей первой карты под Half-Life 2.

Создаем геометрию

Вначале создадим что-либо не очень сложное, но и не слишком простое (вроде банальной коробки с четырьмя стенами). Мы создадим две комнаты, соединенные коридором, в одной из которых нас будут ждать несколько метрокопов с автоматами, спрятавшись за ящики и бочки. Давайте приступим!

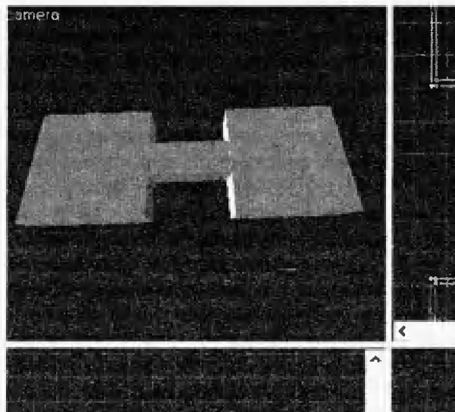
Создайте новый файл и сразу же сохраните его куда-нибудь под точным названием hello_world.vmf.

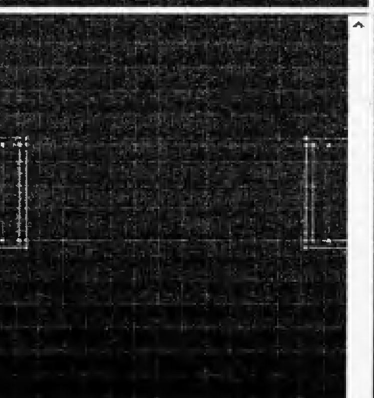
Установите камеру в любом окне 2D-проекций. Затем выберите Block Tool и создайте в окнах 2D-проекций параллелепипед размерами 512x 512x128 юнитов. Не забудьте нажать enter, дабы подтвердить создание браша. Думаете, комната готова? Ан нет! Чтобы это был не простой блок, а комната с 4 стенами, полом и потолком, необходимо вырезать ее изнутри. Для этого выделите браш, а затем, кликнув на нем правой кнопкой в 2D, выберите пункт Make Hollow, либо нажмите Ctrl+H. В появившемся окошке вам предложат выбрать толщину стен будущей комнаты. Наберите -10 (отрицательное значение создает стены как бы "наружу", а положительное — "внутрь") и нажмите Ok.

Теперь вы получили вашу будущую комнату. Можете залететь в нее и поглядеть на эти чудесные стены :).

Скопируем нашу комнату. Для этого просто перетащим ее в окне 2D-проекции Top с помощью Selection Tool, удерживая нажатой клавишу Shift. Расположим наши комнаты друг напротив друга.

Теперь создадим коридор. Сделаем между комнатами браш шириной 164 и высотой 128 юнитов, а длину отрегулируем так, чтобы он пересекал ТОЛЬКО передние стенки комнат там, где в них будет проход. Очень важно, чтобы этот браш не пересекал пол и потолок, но подходил к ним вплотную. Также браш не должен пересекать задние и боковые стены комнат. Примерно это должно выглядеть вот так (рис.3).





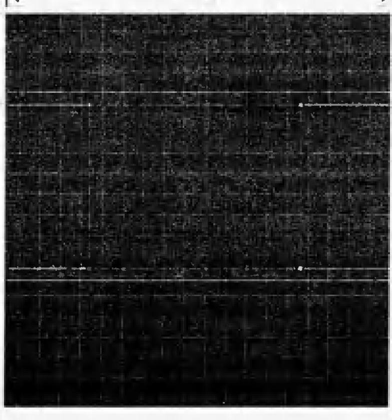


Рис.3. Подготовка к операции Carve.

Выделите будущий коридор и примените к нему операцию Carve, выбрав ее из контекстного меню, вызывающегося правым кликом на выделенном браше в окнах 2D-проекции, либо нажав Ctrl+Shift+C. Этим мы как бы "вырежем" проход в нужных нам стенах комнат. Теперь сделаем коридор "пустотелым", применив к нему операцию Make Hollow, с толщиной стенок -10 юнитов. Удалим переднюю и заднюю стенки коридора, выделив их и нажав клавишу Delete. Вы можете заметить, что вместо отдельных стенок выбирается весь коридор целиком. Это потому, что все стенки нашего коридора по умолчанию принадлежат к одной группе. Чтобы работать с каждой стеной по отдельности, разгруппируем наш коридор (Tools>Ungroup или Ctrl+U). Также можно просто включить режим игнорирования групп объектов (Ctrl+W).

Теперь выровняйте все стыки при помощи Selection Tool. Важно, чтобы между стенами не было абсолютно никаких зазоров, так как это приведет к ошибкам. Также желательно, чтобы стены не входили друг в друга, а были подогнаны вплотную. В результате мы должны получить что-то вроде этого (рис.4).

Коридор готов.

Текстурирование

Теперь весьма интересная часть — покроем наши комнаты и коридор текстурами. Залетите внутрь какой-либо комнаты и нажмите Shift+A, дабы вызвать окошко Face Edit Sheet. Не закрывая этого окошка, удерживая Ctrl, выберите все внутренние стены на нашей карте. Каждая выбранная стена помечается красным цветом. Когда вы выберете все стены, не снимая выделения, нажмите кнопку Browse в окне Face Edit Sheet. Перед вами предстанет список доступных вам текстур. В поле Filter наберите plasterwall, дабы отобрать текстуры обоев. Выберите понравившуюся вам текстуру и нажмите enter. Я лично выбрал plasterwall005c. Не закрывайте окно Face Edit Sheet.

Скорее всего, ваша текстура ляжет не полностью подогнанной под стену. Исправим положение вручную. В том же окне Face Edit Sheet найдите пункт Texture Shift, а под ним два поля — X и Y. Первое смещает текстуру по оси X (по горизонтали, если хотите), а второе — по оси Y (по вертикали). Изменяя значения в этих окошках, выровняйте вашу текстуру.

Вы также можете увеличивать размер вашей текстуры в окошках Texture Scale. Однако учтите, что при увеличении размера текстуры, теряется ее качество.

Теперь самостоятельно покройте текстурами пол и потолок коридора и комнат. Для пола я взял текстуру tilefloor001a, для потолка — concreteceiling003a.

Поздравляю, вы только что научились самостоятельно накладывать текстуры!

Создаем освещение

Теперь сделаем источники света для наших комнат.

Для начала создадим сами лампы. Для этого нам придется поставить на карту соответствующие модели ламп. Это делается при помощи энтитей. Выберите на панели инструментов Entity Tool (Shift+E). Найдите в правой части редактора вот эту область (рис.5).

Categories:
Entities
Objects:
info_player_start
Create Prefab

Рис.5. Выбор энтитей.

Под надписью Objects при активном Entity Tool мы можем видеть выпадающее меню со списком всех доступных энтитей. Мы собираемся поставить на карту модель потолочной лампы. Это — статичный объект. Статичные модели делаются энтитей prop_static. Выберите ее и поставьте на середину потолка какой-либо комнаты в 3D-проекции (так удобнее). Наша энтитя пока представляет из себя всего только желтый кубик. Для того чтобы превратить ее в лампу, мы зададим ей соответствующую модель.

Зайдите в свойства нашей энтити, дважды кликнув на ней в 3D-проекции. Появится окно с ее свойствами. Нам необходим пункт World Model. Выберите его и нажмите кнопку Browse. Откроется Model Browser. В окошке Filter наберите lamp, затем выберите модель лампы props_wasteland\prison_lamp001a.mdl. Жмите Ок, а затем Apply в окне настройки энтити, и вуаля — модель вставлена на карту! Выровняйте ее при необходимости.

Лампа готова, однако светить она пока не будет. Добавим освещение. За него у нас отвечает энтитя light. Поставьте ее на карту, прямо под моделью лампы. Зайдите в свойства light и найдите пункт Brightness. Это поле отвечает за цвет и яркость света.

Первые три значения устанавливают цвет в формате RGB, а последнее — яркость источника. Установим первые три значения цвета как 254 255 223, а последнее, то бишь яркость — в 400. Теперь перейдем к пункту Maximum Distance и установим его значение в 500.

Лампа создана и готова светить. Выберите, удерживая Ctrl, модель лампы и энтитю света и скопируйте их в проекции Top во вторую комнату. Освещение готово.

Раскидываем физические объекты

Теперь давайте создадим обещанные бочки и ящики. Это объекты физические, за которые отвечает энтитя prop_physics. Создайте где-нибудь на полу такую энтитю. Зайдите в ее свойства, пункт World Model, и нажмите Browse. В поле Filter наберите oildrum. Вы увидите модели бочек: простой — oildrum001, и взрывчатой — oildrum001_explosive. Выберите модель простой бочки и примените ее к энтите. Выровняйте свежесозданную бочку в проекции Side, приблизив ее к полу, иначе при запуске карты она упадет и стукнется, что не есть гут. Скопируйте нашу бочку раз 5, чтобы получить укрытие для солдат. Укрепим его ящиками. Ящики создаются так же, как и бочки, модель ящика — wood_crate002a, например. Расставьте все объекты в приятном вам порядке. Можете также добавить другие физические либо статические модели. Имейте в виду, что не любая модель может быть как физической, так и статической. Чтобы посмотреть, какой может быть модель на карте, в окне Model Browser зайдите во вкладку Info. Галочками будет отмечен возможный тип модели.

Используем декали

За декали, как вы помните, у нас отвечает инструмент Apply decals (Shift+D). Откроем Texture Application (как вы помните, Shift+A либо соответствующя кнопка на левой панели инструментов). Нажмем Browse и в открывшемся окне в поле Filter наберем decals. Вы увидите доступные вам декали — следы крови, трещины, граффити и т.д. Выберите понравившуюся декаль (к примеру, какое-нибудь граффити) и нажмите enter. Закройте окно Texture Application. Теперь выберите инструмент Apply Decals (Shift+D). Кликните на место, где вы хотите декаль, в окне 3D-проекции, чтобы применить ее. Адски красиво, правда? ;) Вы можете украсить ваши комнаты другими декалями по вкусу.

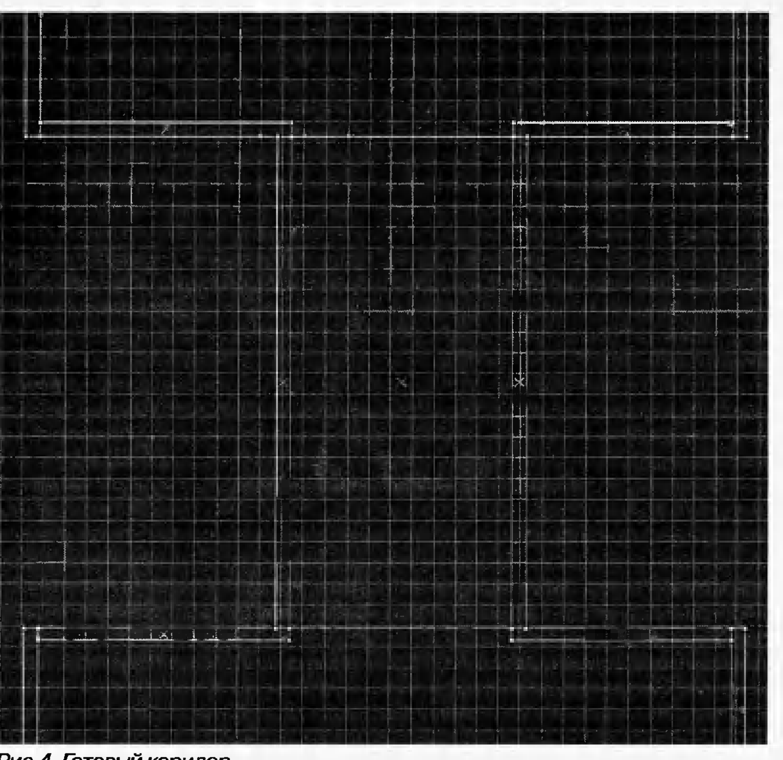


Рис.4. Готовый коридор.

Создаем NPC

Сейчас мы добавим несколько метрокопов, чтобы Фримену не было скучно. Ничего сложного в добавлении NPC нет. За метрокопов у нас отвечает энтитя npc_metropolice. Добавьте ее куда-либо на пол в окне 3D-проекции — и метрокоп твердо встанет на пол, готовый перестрелять все то, что его черной душе придется не по вкусу. Хотя с этим у него могут возникнуть проблемы, так как у только что созданного метрокопа в качестве оружия по умолчанию стоит пистолет. Давайте вооружим его чудом прогресса — полуавтоматической пушкой, в простонародье именуемой SMG. Для этого, зайдя в свойства нашего полицая, в пункте Weapons выберите SMG1. Если вы хотите, чтобы метрокоп выпускал мэнхэков, найдите в его свойствах пункт Number of Manhacks и измените его, к примеру, на 2. Создайте несколько метрокопов и поставьте их за нашим импровизированным укрытием.

Теперь создадим место старта игрока. За это у нас отвечает энтитя info_player_start. Поставьте ОДНУ такую энтитю на нашей карте. Проследите, чтобы она не ушла в пол, так как игрок потом попросту застрянет в нем.

Важно заметить, что в игре Фримен появляется на карте без своего знаменитого костюма. Сделаем ему костюм энтитей item_suit, и прямо в редакторе "натянем" его на энтитю info_player_start, чтобы игрок автоматически одел его в начале игры.

Дадим игроку оружие. Для примера, возьмем Магнум. Создадим энтитю Магнума weapon_357 и положим ее рядом с местом старта игрока. Обеспечим игрока коробкой с патронами при помощи энтити item_ammo_357. Теперь Фримену ничего не страшно.

Компиляция

Наконец-то карта готова к компиляции! Нажмите F9, чтобы вызвать соответствующее меню. Установите все параметры в Normal. Уберите галочку с пунктов HDR и Don't run the game after compiling, если они там есть. Нажимайте Ок — и, после непродолжительной компиляции, ваша карта запустится в игре. Ура!

Только что вы научились создавать несложные уровни для Half-Life 2, размещать статичные и физические объекты, освещение и противников. Думаю, на этом вы не остановитесь. Маппинг — весьма увлекательный процесс, тем более, что движок Source позволяет создать практически все, что вы можете вообразить. Конечно, с его продвинутой (местами дальше некуда;) физикой, в нем присутствует немало своих нюансов, но ведь трудности вас не страшат, не так ли?

Alex_51
mythologist51@gmail.com

ПОДРОБНОСТИ

Мир Зоны. Часть 2

Продолжение. Начало в ВР № 6

Говорит и показывает

А теперь плавно перейдем к другой теме. Не секрет, что в игре аж семь концовок, но для того чтобы увидеть их все, придется пройти игру минимум пять раз (с условием, что при первом прохождении игры вы можете сохраниться в Саркофаге и таким образом проиграть три концовки, две истинные и одну ложную). Не каждый захочет проходить игру такое количество раз, стараясь при этом вести себя так, чтобы в финале получить концовку, отличную от уже виденных. Есть более простой способ: распаковываем архив номер шесть, открываем папку gamedata\textures\intro и смотрим ролики, начинающиеся на final. Их шесть, седьмая концовка dream_doctor_2 лежит в пятом архиве. Обращаю ваше внимание, что ролики и озвучка к ним располагаются в разных папках (sounds\characters_voice\scenario — звук). Кроме концовок и межмиссионных роликов (с бегущими крысами, Монолитом и т.д.), можно найти любопытные видеоматериалы, в частности, парочку вариантов начального ролика, несколько зарисовок из жизни зоны и прочее. Смотрите сами в файлах с расширением *.ogm.

Позволю себе категорически не согласиться с мнением отдельных авторов, которые посчитали озвучку S.T.A.L.K.E.R.'а некачественной. Достаточно посмотреть, сколько в архивах файлов *.ogg, чтобы понять, сколько труда приложила GSC в области звукового оформления. То, что вы слышали в игре, составляет едва ли половину из того, что находится на диске. Слышали ли вы, к примеру, анекдоты, которые рассказывают бандиты у костра? Что, при вашем приближении они быстренько вскакивают на ноги, "светят волыны" и начинают в вас палить? Обидно, но есть выход. В четвертом архиве в папке sounds\characters_voice\human_01\ bandit\talk\jokes лежат эти самые анекдоты. Бандитская стилизация придает затертым анекдотам про "заблудился в Зоне...", "идут старый и молодой по Зоне..." и прочим приевшимся историям особый колорит. Крайне рекомендую "паркуются на баре два сталкера...". Ну да черт с ними, с бандитами, вы когда-нибудь успевали застать возле костра военных, наемников или экологов? Думаю, что нет, а ведь интересно, о чем народ говорит. Ну, тогда вам прямая дорога в архивы и соответствующие папки, полный путь приводить не буду, сами найдете, не маленькие. Допустим, надоел вам весь этот грубоватый юмор, хочется чего-то другого, историй каких страшных, баек. Тогда вам сюда \sounds\characters_voice\human_01\ bandit\talk\stories. Историй на всю Зону всего шесть, у всех группировок они одинаковы, вплоть до озвучки. Но, несмотря на небольшой, мягко говоря, ассортимент, все же рекомендую с ними ознакомиться — истории любопытные и рассказчики интересные.

Что еще любопытного? Ну, во-первых, так полюбившиеся многим мелодии из бара лежат в девятом архиве \sounds\characters_voice\scenario\bar\radio_music, другая популярная мелодия — в пятом \sounds\scripts\magnitofon\magnitofon_2.ogg. В том же пятом архиве — \sounds\music\save_y01_l.ogg файл "Разом нас богато", ярко иллюстрирующий политические пристрастия разработчиков =). Встречаются и звуки-приколы. К примеру, в папке, где находятся файлы (архив 4, папка \sounds\car), озвучивающие запуск и работу двигателей автомобилей, есть файл trabant-noise.ogg. Кое-кто из моддеров прикрепил этот файл на запуск двигателя "Запорожца". Получилось очень колоритно =). Или диалоги в файлах pavlik_morozov. Не столько смешно, сколько забавно — реплики сталкеров, только... на украинском \sounds\monsters\human\combat\ukr2 (пятый архив). В том же архиве \sounds\script_replics\megafon\music — дорогой Леонид Ильич, Владимир Ильич (Ленин который), отрывки из радиовыступлений, гимн СССР, бой курантов и прочее.

Истории Зоны

Напомню тем, кто знал, и информирую тех, кто не в курсе. Пару лет назад на сайте разработчика проводился литературный конкурс на написание рассказа про Зону. Победители этого конкурса написали парочку книг, лучшие конкурсные рассказы вошли в сборник "Тени Чернобыля" (если хотите все же ознакомиться с вышедшими в издательстве ЭКСМО шедеврами, то, на мой взгляд, "Тени Чернобыля" и "Дом на болоте" получились ерундой редкостной, так что можете смело их пропустить. Впрочем, если только сильно приспичит, но не говорите потом, что я вас не предупреждал). Так вот, в ваш ПДА порой попадают небольшие истории, больше похожие на байки. Основу этих литературных опусов составляют именно присланные на конкурс рассказы, плюс кое-что разработчики добавили от себя. За все время игры у вас есть возможность прочитать три-четыре истории, больше вам просто не попадается. На самом же деле, в файлах игры хранится два десятка этих рассказов, некоторые из них крайне любопытны. Идущий далее небольшой рассказ приведу для примера.

Ужас в НИИ

Мы с напарником к этому НИИ давно присматривались. Уж больно место пустынное. Ни зверья в округе, ни мутантов. Только кто бы туда ни пошел, либо перепуганные вусмерть, с катушек съехавшие возвращались, либо вообще их больше не видели. Решили сами потихоньку разведать. Выехали затемно, а как добрались до места, уже светать начало. Оставили машину в распадочке, пошли лесом к опушке. Там остановились, напарник остался внизу, а я полез на дерево с оптикой — оглядеться, что в окрестностях творится. Вижу — корпуса, и не так чтобы совсем уж заброшенные, стекла целые почти все, во дворах травы немного, не то что в других местах — по пояс... По всему выходило, что живут тут, однако тишина полнейшая и движения никакого. Тут вдруг чуть справа ударили очереди — кто-то из автомата бил короткими. Я оптикой туда. Вижу, на крыше одного из корпусов незнакомый мужик как крыса затравленная мечется и стреляет без разбору во все стороны. В кого — смотрю и понять не могу: он там один был. И вот тут... началось... Я все видел как на ладони. Автомат у него из рук сам собой улетел... Будто крылья у железки выросли!.. Мужик рот раскрыл, видно, заорал чего-то, достал нож и выставил его перед собой. И тут — елки-моталки! — гляжу, а перед ним сам собой висит еще один. Вот так в воздухе жалом к нему и висит, и не держит его никто. Что дальше было — это не на ночь рассказывать... Минут пять того мужика резали. Понемногу так, ... мать их за ногу — там порез, тут укол... Бедолага скоро уже весь в крови был... Потом, как он уж в ногах заплетаться стал, его нож тоже выбило; тут мужика как поднимет в воздух, как завернет пару раз... Я такого в жизни не видел — натурально, как тряпку вертело... Я в три секунды мокрый стал... Потом... Нет, все, не буду... В общем, как я отдышался, еще минут пять шарил прицелом по окрестностям. Руки дрожали, оптика от пота мокрая стала... Ну хоть бы одна тварь! И в обычном диапазоне и в инфакрасном — ни-че-го. Как я слез, напарник на меня поглядел, да и спрашивать раздумал. А как вернулись на базу, я неделю до бровей надирался, не просыхал... Потом, как отошел чуток, порасспрашивал наших — может, кто про такое чего слышал? Только народ на меня посматривать начал косо — часом, не двинулся ли? Вот такие дела...

Для тех, кому это рассказ понравился и ему хотелось бы ознакомиться с оставшимся материалом, — милости прошу в девятый архив, папку \config\text\rus\stable_stories.xml.

Продолжение на стр 28-29

ПОДРОБНОСТИ

Мир Зоны. Часть 2

Начало на стр. 27

Игра, где едва ли не четверть содержимого архивов скрыта от глаз геймеров, просто обречена на появление модификаций. Вот и первые моды к S.T.A.L.KE.R.-у стали появляться буквально в течение первых недель после релиза. Далее мы рассмотрим наиболее интересные из фанатских модификаций. Сразу предупреждаю, что все существующие моды осветить мы не сможем в принципе, поскольку каждый игрок желает (и имеет возможность, благодаря выложенному в сети инструментарию) сделать свое собственное творение либо же подправить "под себя" чужое. Чаще всего получается очень даже ничего, но встречаются порой вещи с подзаголовком "Супер_мега_мод", в котором человек сваливает в кучу множество чужих работ, даже не удосуживаясь написать какое-никакое readme. Спрашиваешь потом у такого "аффтора" на форуме: "Так что там у тебя есть?" "— А вот смотрите — такие, такие и такие моды, вот это я все собрал вместе". "А ты их хоть тестировал?" "Не-а, а зачем?" Вот так.

Модификации устанавливаются чрезвычайно просто. Скачиваете нужный вам архив, содержащий мод, и распаковываете его. Как правило, внутри него находится папка gamedata, а в ней — еще несколько папок и соответствующим образом настроенные файлы. Папку gamedata переносим в корневой каталог игры (таким образом, у вас в корневом каталоге должно быть теперь две папки — gamedata и bin). Все, мод установлен. Зачастую правке подвергается файл spawn.all, соответственно, для того чтобы мод заработал, игру необходимо начинать сначала. Обратите внимание, что существует возможность запускать в игре сразу несколько модификаций, если они не содержат одинаковых файлов. Но если вы хотите совместить две работы, в которых правке подвергался файл all.spawn, то напрямую это невозможно, нужен специальный редактор.

"После долгого и тщательного шевеления мозгами в моей умной голове..." (с) я решил не указывать адреса в Интернете, откуда вы могли бы сегодня скачать описанные ниже работы. Причина очень проста — львиная доля модов располагается на файлообменных серверах типа rapidshare.com, ifolder.ru, slil.ru и прочих. Зачастую ссылки расположены где-то в недрах тематических топиков на десятках форумов. Кроме того, авторы регулярно выпускают новые версии, подправляют баги, да и энтузиасты растаскивают наиболее интересные работы по другим сайтам. Но не думаю, что поиск понравившейся модификации для вас станет проблемой, достаточно ввести в поисковике название модификации — и вы тут же получите набор ссылок на интересующую вас работу.

Дабы вы много не рыскали по Сети, хочу также порекомендовать вам два сайта с наиболее активным комьюнити. Практически все ниже перечисленные модификации создавались посетителями сайтов stalker-portal.ru и gameru.net. Условно говоря, можно выделить три направления работы для модеров: это монстры, транспорт и прочее, куда можно отнести балансировку оружия, снаряжение, аномалии, артефакты и кое-какие новые примочки. Свою статью я структурировал примерно таким же образом, но подчеркну, что четкой специфика-ции не будет, в силу того, что модеры, как правило, не ограничиваются исправлением какого-то одного параметра. При установке обращайте внимание, на какую версию игры ориентированы исправления. Также могут не работать (а скорее всего и не будут) сэйвы от игры с другим модом. Все, переходим непосредственно к теме.

ТРАНСПОРТНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

Transport Mod

Изъятие из релизной версии S.T.A.L.KE.R.-а всего автотранспорта вызвало бурю негодования среди игроков. И хотя груды автомобильного металлолома, заполонившие все окрестные дороги, и порезанная на локации Зона отчуждения прямо указывали на нежелательность моторизированного движения, геймерский энтузиазм было не остановить.

Первые результаты появились почти сразу. В цепкие руки модеров попалось единственно движущееся колесное транспортное средство на десятки километров вокруг — армейский БТР. Тот самый, что поливает нас огнем из пулемета перед самым входом в объект "Укрытие" на ЧАЭС и в который, при должном умении, можно запрыгнуть и немного покататься по территории станции. Десятки умов взяли на себя нетривиальную задачу — отцепить бронетехнику от управляющего скрипта и попробовать зареспаунить БТР где-нибудь на другой локации. Но в отсутствие инструментария и общих представлений о принципах функционирования игры, работы шли туго, пока замечательный человек Zeed с сайта gameru.net не выкатил первый "транспортный" мод.

Восторгу поклонников игры не было предела. Прямо на Кордоне, возле лагеря новичков, красовался целый автопарк: Нива, "горбатый" запорожец, армейский УАЗ, КамАЗ, трактор и БТР. С "козликом", правда, получалось не всегда. Он респаунился на единственной короткой улочке, где любили прохаживаться НПЦ, поэтому нередко координаты автомобиля при запуске совпадали с координатами незадачливого охранника. В результате, вышедшего от Сидоровича главного героя ожидал курящийся дымок на дороге и труп сталкера-новичка по соседству. Кстати, любопытный момент, при взрыве транспортного средства "запчасти" разлетаются только у вертолета и "Запорожца", вся остальная техника взрывается либо без следа, либо используя элементы автомобиля ЗАЗ. Поэтому не удивляйтесь, если после взрыва вашей "Нивы" по пригорку вниз покатятся колеса от 968-го...

Достаточно скоро у данного мода обнаружились два существенных недостатка. Во-первых, все машины были крайне хрупкими. Изделие украинского автопрома разваливалось при первом же контакте с забором, бронетранспортер и КамАЗ выдерживали больше повреждений, но не намного. Мало того, в файле car_2, отвечавшем за озвучку работы дизельного двигателя, была обнаружена ошибка, из-за которой в процессе передвижения в колонках раздавались громкие щелчки. Но это еще полбеды. Вторым огромнейшим недостатком было то, что техника просто не могла выехать за пределы локации "Кордон" — проход на свалку находился в здании, подъездные пути к которому перекрывал шлагбаум. Впрочем... поделюсь одним секретом.

До сих пор не знаю, ошибка ли это модера или "пасхалка", но факт есть факт. В лагере новичков садитесь на любой транспорт (надеюсь, строчку "bind turn_engine kb" все в консоли прописали; клавишей "В" запускаем двигатель) и на выезде с хутора сворачивайте направо, в сторону кирпичного армейского блокпоста. Проследуйте по дороге до упора в железные ворота. Теперь смотрите направо. За забором из колючей проволоки метрах в двадцати от вас и в метре над землей... висит КамАЗ. Бросайте в него болт. Грузовик упадет на землю и покатится вперед, пока не упрется в забор. Садитесь в кабину прямо через колючую проволоку. Готово? Теперь аккуратно объезжайте территорию Кордона по периметру и подъезжайте к зданию, в котором находится переход на локацию "Свалка" и кабиной упирайтесь в дверной проем, в котором располагается триггер. Вот и все, теперь вам доступны для посещения и "Агропром" и "Темная долина". Только учтите, вернуться назад на Кордон в автомобиле тем путем, которым вы только что прошли, невозможно — точка входа на Кордон со стороны Свалки находится в здании. Но если уж вы так захотите навестить милые сердцу места и именно на КамАЗе, вы можете сделать это через "Темную Долину", через те южные ворота, через которые вы удирали после посещения Х-18. Тут с точкой возрождения все в порядке — она расположена после тоннеля.

"Нива+БТР"

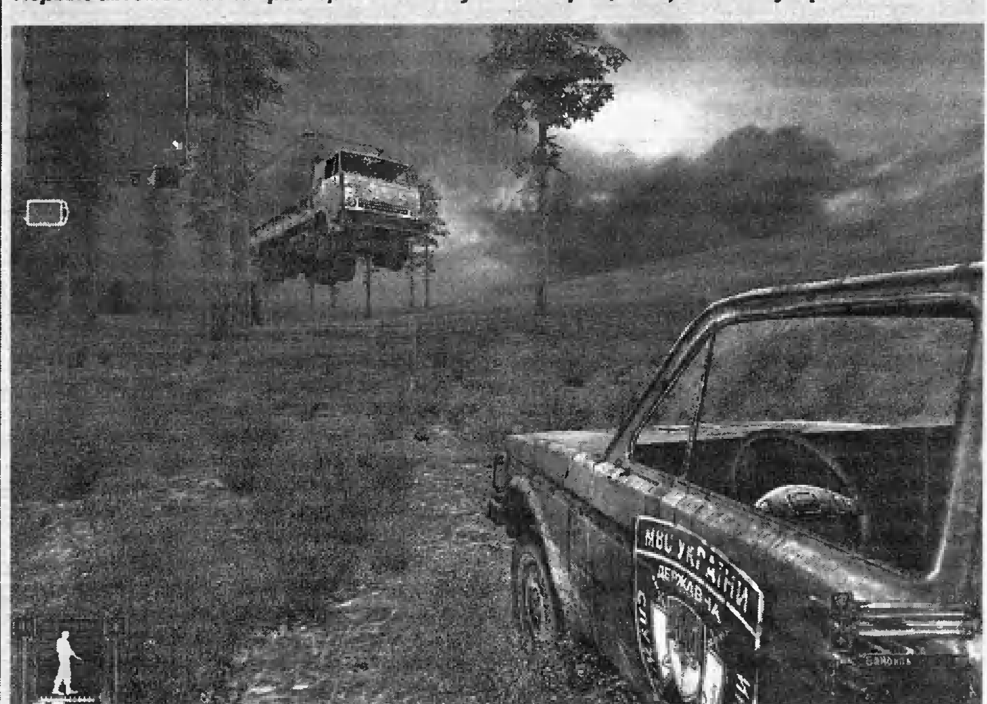
Несколько доработанный вариант вышеупомянутого мода. Вместо разношерстного автопарка вашему вниманию представлены три варианта ВАЗ 2121 "Нива": армейский, гражданский и "ржавый". Учтите, у "ржавой" Нивы не работают фары и ручник. У бронетранспортеров ликвидирован один из недостатков — закрытые смотровые люки. Если у вас есть желание вести БТР с видом от первого лица, нажмите "L" — и люк исчезает. Впрочем, есть вариант просто переключить камеру на вид от третьего лица. Решена проблема хрупкости средств передвижения — пошаманив чуть-чуть в настройках, автор сделал всю технику практически неуничтожимой. Иллюстрацию этого мода вы могли видеть в прошлом номере ВР.

"Три УАЗа"

Стремясь открыть автомобильное сообщение на всей доступной территории, геймеры активно переносили точки перехода между локациями, удивляли чудесами автотриала, протискиваясь на КамАЗах через шлагбаумы, и добирались на легковушках аж до Бара. Все тот же за-



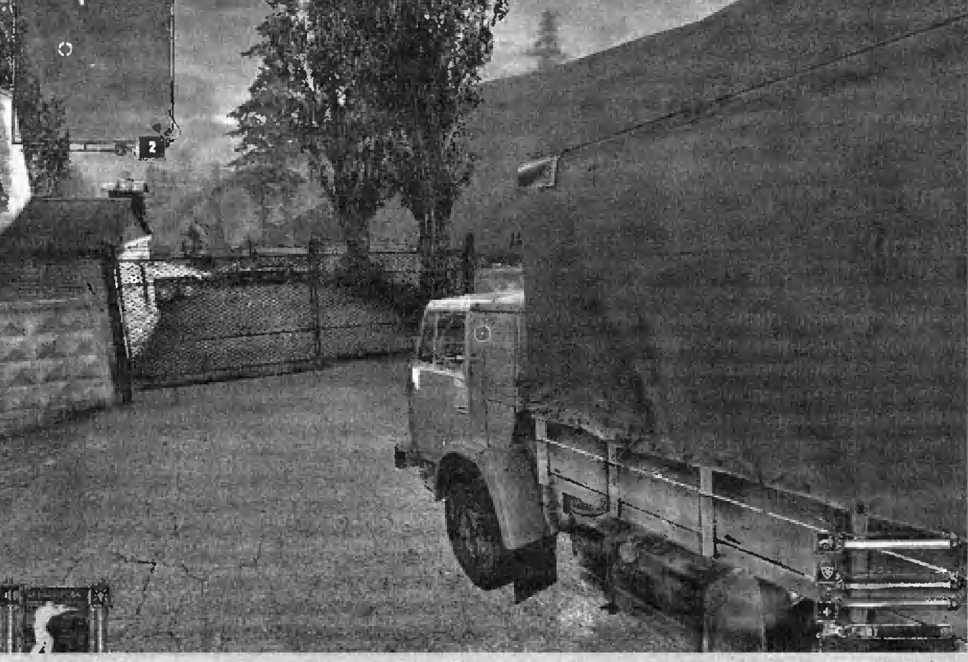
Первые автомобили на просторы Зоны выпустил товарищ Zeed, за что ему огромное спасибо



Бонусный КамАЗ. Достаточно бросить болт...



...и он подкатится к забору. Садимся...



...и вот мы уже возле перехода на Свалку. Счастливого пути.

мечательный товарищ Zeed (есть мнение, что это кто-то из разработчиков, в крайнем случае — инсайдер), посмотрев на все мучения народа, выкатил на-гора второй мод "Три УАЗа". Название говорит само за себя. На Кордоне, Свалке и на армейских складах, фактически, в ключевых точках, находятся три автомобиля Уральского автозавода. Таким образом, для ускоренного автомобильного передвижения становится доступна практически вся территория, за исключением "Дикой территории" и "Янтаря".

В прошлом номере в подписи к одному из скриншотов была упомянута проблема с озвучкой работы двигателя голосом Сумасшедшей Лягушки. При движении эти завывания раздражают просто неимоверно, а избавиться от этого можно таким образом. Заходим в папку gamedata\config\models\vehicles и открываем файл veh_uaz_u_01.ltx обычным блокнотом. Находим строчку snd_name = car\trabantnoise и меняем на snd_name = car\car1. При желании можете сделать ваш УАЗ дизельным (car2) или прикрутить к нему прогоревший глушитель (car_tractor).

МОДИФИКАЦИИ С МОНСТРАМИ

"Monsters"

Непритязательная модификация, упоминается скорее для хронологии. Автор впервые добавил в игру бюрера, гражданских зомби, излома и кошку. Фактически, в геймплее они не участвуют и представлены "для ознакомления". Для того чтобы монстр появился в игре, необходимо запустить один из bat-файлов — и игра начнется с начала. После выхода из "бункера" торговца идем налево в сторону ограждения с кучей аномалий и радиацией. Помните плоть, которую разрывало на ваших глазах под ехидные замечания Сидоровича? Вот именно в том месте и респаунятся новые существа. Но будьте осторожны: если одинокая кошка (эх, а когда-то это был кот-баюн... какая зверюга из игры пропала!) сама сделает от вас лапы, от зомби можно без проблем удрать, то Излом убивает с одного удара гораздо более крутых сталкеров, а Бюрер... Чем вы можете его напугать, эту машину смерти, неужто своим "Макаровым" или обрезом?

Напоследок скажу, что эта модификация сделана на основе Transport Mod и содержит все достоинства и недостатки прародителя.

"Crush and Go (Наедь и раздави)"

Скажем так, этот мод сочетает в себе работы и над монстрами, и над техникой (что недвусмысленно свидетельствует из его названия) за авторством глубоко мною уважаемого товарища Bastard'а с форума stalker-portal.ru. Но если транспортных модов вполне достаточно, то монстров... Поэтому я и отнес его в данный раздел.

А теперь напрягите воображение. Кордон. Вы, весело гремя болтами и помахивая биноклем, направляетесь за первым в игре оружием — ножом и ПМ. Не успевает Волк выдать вам причитающуюся амуницию и прохрипеть в рацию "я посылаю к вам человека...", как в конце улицы появляется Бюрер. Пока вы, трясясь от ужаса, отсиживаетесь в подвале, монстр за полторы минуты вырезает весь лагерь и неспешно удаляется. Вы, поминутно оглядываясь, обираете трупы несостоявшихся товарищей и вприпрыжку несетесь в сторону АТП за злополучной флешкой. Но и тут не успеваете. Едва вы пересекаете дорогу, как из кустов вываливаются две Химеры в сопровождении Псевдогиганта, стаи кошек в качестве боевого охранения и гражданских зомби в роли свободных охотников. Еще трое сталкеров во главе с Петрухой покидают этот мир. А вы на первой космической скорости улепетываете в ближайшие кусты. На цыпочках вдоль забора наконец-то добираетесь до пункта назначения, а там... никого. Нет, не то, чтобы совсем никого... Там десяток трупов бандитов и... четыре бюрера. Плюс еще всякая мелочевка вроде тех же кошек, Излома и зомби. Вы со смешанными чувствами смотрите на АК-74У с двумя десятками патронов, доставшийся вам в наследство от покойного Волка. И убираете оружие подальше (ибо экшен при таком раскладе становится просто невозможен), а начинается самый натуральный стелс. Фишер отдыхает. Сорок минут лазания по кустам, несчетное количество загрузок... Фу-у-у... получилось. Относим злополучную флешку Сидоровичу, реквизируем на блокпосту бронетранспортер и уже более уверенно направляемся искать Лиса. Но не тут-то было. Один из Бюреров замечает несущийся по дороге во всю прыть БТР. Мощнейший телекинетический удар — и вот уже боевая машина описывает в воздухе дугу в полсотни метров и падает на стаю отдыхающих слепых псов.

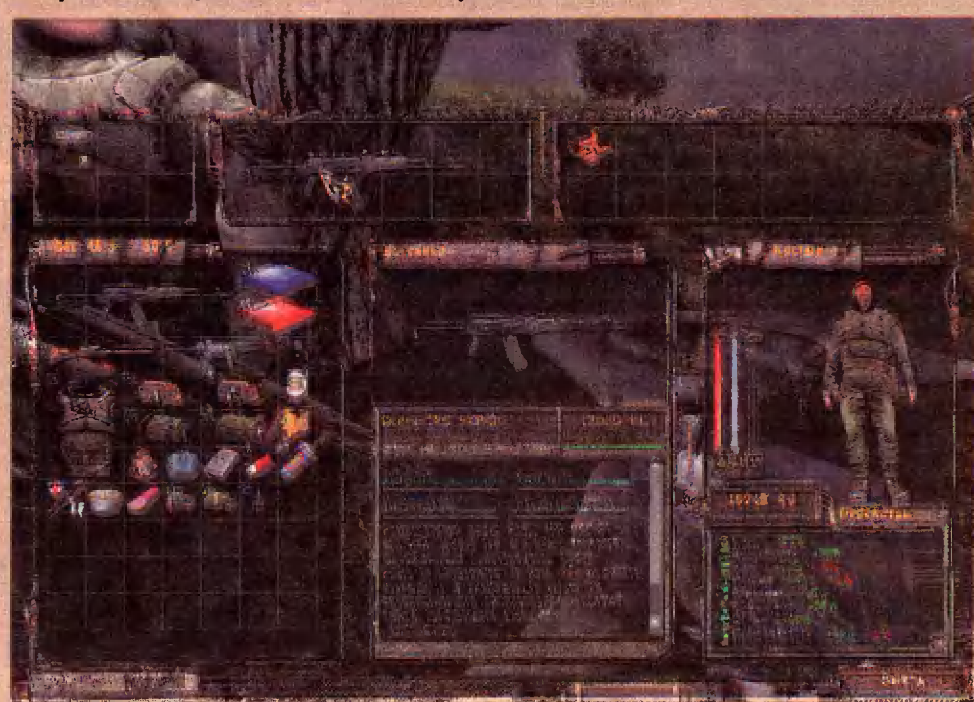
Все, дальше не буду, сказанного волне достаточно, чтобы представить, на что стала похожа игра. Из мрачного экшена с закосами под РПГ, S.T.A.L.K.E.R. превратился в брутальное стрельбище с диким количеством кровожадных монстров, что в корне ломает всю атмосферу. Однако такие решительные перемены, оказывается, все же идут на пользу проекту, застав-



Только сталкер, трали-вали, гордо реет... над Припятью



Выброс на локации "Свалка". Пока это практически не опасно



Новое оружие — карабин "Сайга"



Альтернативный способ передвижения — портал. Пока только в тестовом варианте.

ляя пройти игру еще раз, только уже не новичком, обуреваемым склерозом, а в роли матерого сталкерюги, у которого "позади все горит, а впереди все разбегается". Впрочем, такой беспредел с монстрами творится только на Кордоне. Как признался сам автор, ситуация возникла из-за того, что в более ранней версии мода (~4.1 Мб) закралась ошибка с респауном, и, вместо Янтаря и Дикой территории, многие мутанты появились в "предбаннике" Зоны. В более поздней версии (~7.5 Мб) порядок наведен. Таким образом, новые монстры равномерно расселились по всем доступным локациям, в том числе и в Припяти, где Бюреры (один из любимейших монстров модера, судя по всему) и химеры оккупировали автовокзал и подступы к стадиону. Псевдогиганты, кошки и зомби прилагаются. Обратите внимание, что живучесть химеры здорово снижена по сравнению с изначальной. Но при желании вы можете на свой страх и риск вернуть ей прежний запас здоровья, покопавшись в настройках соответствующих файлов.

Но мод был бы вполовину менее замечателен, если бы не ситуация с транспортом, которого теперь стало просто до неприличия много. Только на Кордоне — пять единиц, причем все расположения автомобилей имеют свою логику: на ферме стоит трактор, возле блокпоста — БТР, УАЗ с красноречивой надписью "МВС — козлы" — по соседству с местом дислокации бандитов. А у входа на "Темную Долину" целая автостоянка из трех "Нив". Перечислять все автомобили и кто где расположен, не буду, ибо это займет слишком много места, да и не нужно. Скажу только, что без колес вы не останетесь точно. Следуя логике игры, Bastard не стал пихать машины на локации "Бар", "Дикая территория", "Янтарь" и "Припять". Первые три понятны — там просто негде ездить. Рискнув все же протащить в Припять УАЗик, я быстро убедился, что от него там больше мороки, чем пользы. Впрочем, прицел был на то, что удастся доехать на нем до ЧАЭС, но благодаря хитрому "перелету" возле стадиона план провалился. Впрочем, есть один способ обойти это препятствие, но его поиск я оставляю вам.

FM&PB (или мод от LLSNeitrino)

Еще один мод от форумчанина со stalker-portal.ru. Грубо говоря, это даже не один мод, а несколько небольших модов от одного и того же человека. Некоторое время он разрабатывал их отдельно и выпускал вместе с мини-патчами, но затем нашел в себе силы собрать все в одну кучу. Да, в игру добавлены новые мутанты, их не так много, как в предыдущем моде, но гвоздь модификации не в этом. Основная фишка — Выброс, такой, каким мы могли его созерцать на уровне "Станция". Теперь такой эффект наблюдается по всем локациям с некоторой периодичностью, плюс, появились пси-зоны, как на Янтаре. Опасность Выброса прямо пропорциональна удаленности локации от ЧАЭС, то есть, попав под Выброс на локации "Свалка", вы рискуете всего-то минуту наблюдать двоящееся изображение перед глазами и невозможность бегать. Зато если уж угораздит вас остаться во время этого катаклизма на открытой местности где-нибудь в Припяти — берегитесь. Что характерно, эта аномалия действует на все без исключения население зоны — как на сталкеров, так и на мутантов. И это здорово добавляет игре реалистичности, учитывая то, что в ранних версиях мода атмосферный катаклизм оказывал влияние только на вас, да и спрятаться от него было просто негде. Теперь практически на каждой локации существует укрытие (чаще всего — подземное), в котором можно безопасно пересидеть некоторое время.

Помимо этого, в мод добавлена возможность сна, активации артефактов и система порталов (версия мода 1.0). Порталы пока расположены только на локации "Кордон" и тестируются. Правда, с логикой размещения некоторый напряг, но бегать пешком получается все же меньше. Тем более, что один из порталов позволяет вам побывать за ограждающим периметром из колючей проволоки. Увеличены многие сталкеровские заставы на территории Зоны — перестрелка группы Крота с армейским патрулем на Агропроме превратилась едва ли не в войсковую операцию. Там же, на Агропроме, попалось в руки новое оружие (сторонняя разработка, используется с разрешения автора) — карабин "Сайга". Внешне в игре он совершенно не отличается от АК-74 (в реальности он сделан на основе "калаша"), но изменены свойства оружия. "Сайга" имеет магазин на 8 патронов, использует заряды от дробовика, при этом являясь очень точным и убойным оружием.

На этом пока все. За кадром остались модификации из категории "прочее", но о них мы расскажем в другой раз. Если у вас возникнет желание сделать собственный мод — пишите. Попробуем в следующий раз сделать его вместе. До следующего номера.

Продолжение следует

S.T.A.L.K.E.R.-овед
Юрий Михайлов

АНОНС

BlackSite: Area 51

***Жанр:** Action*
***Разработчик:** Midway Games*
***Издатель:** Midway Games*
***Платформа:** PC, Xbox 360, PlayStation 3*
***Дата релиза:** сентябрь 2007*
***Системные требования:** Не объявлены*

Так уж повелось, что человеку свойственно всегда видеть что-нибудь таинственное и необычное рядом с собой. Представители "хомо сапиенс" стараются разбавить привычный серый мир яркими, но зачастую бредовыми историями об удивительных существах, событиях или происшествиях. Вот и мерещатся нам то полтергейсты, то призраки, то "зеленые человечки". Не будем вдаваться в подробности, но, по мнению некоторых людей, они совершенно точно живут. Одной из самых излюбленных тем для баек, безусловно, являются инопланетяне. Ведь человеку, как существу коллективному, хочется верить, что все-таки где-то там, далеко, за несколько сотен световых лет от Земли, живут непохожие на нас существа, которые время от времени посещают на летающих тарелках своих менее развитых собратьев.





В историях об "алиенах", пожалуй, чаще других объектов на нашей планете упоминается Зона 51 (Area 51). Об этой таинственной американской военной базе, расположенной вблизи озера Грум Лейк (штат Невада), за последние пару десятков лет насобиралось немыслимое количество рассказов и легенд. Что только, по мнению некоторых людей, ни происходило за ее оградой! И бомбы ядерные там взрывали, и оружие химическое испытывали, и опыты таинственные ставили, и, конечно же, изучали представителей инопланетных цивилизаций. Да притом не только изучали, но и трупы эксгумировали, и наподобие инопланетных посудин пробовали создать свои летающие тарелки. Верно ли хоть одно из этих предположений — проверить нельзя. Зона 51 тщательно охраняется, и попасть на ее территорию "непосвященным" не дано. Приходится только догадываться.

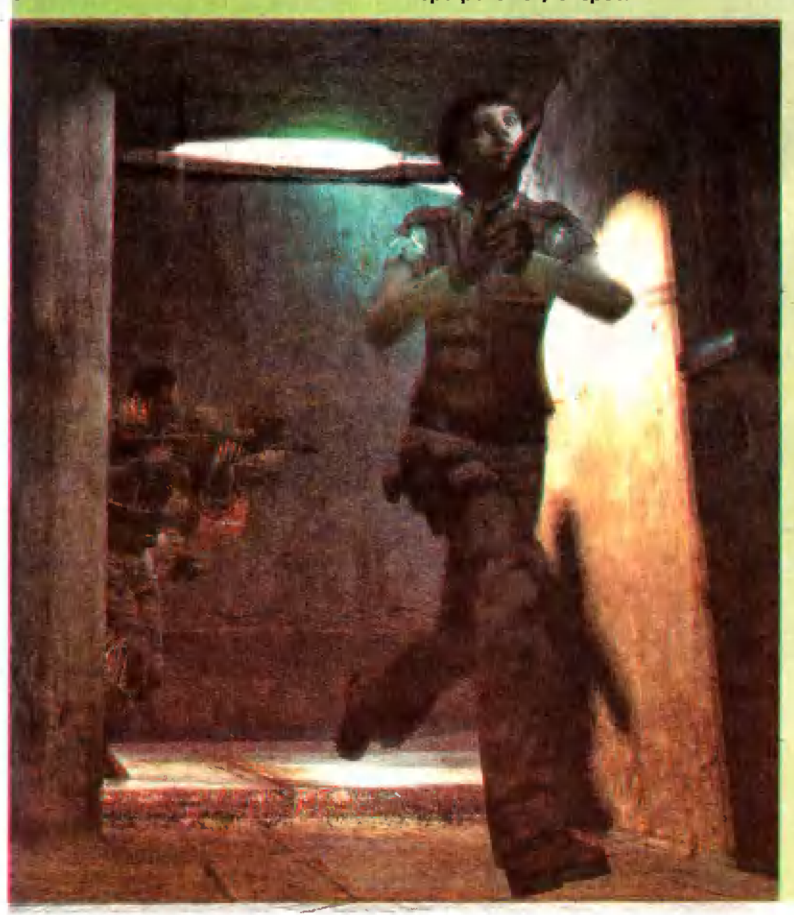
Естественно, такой ажиотаж вокруг таинственного объекта не мог не быть замеченным со стороны особо предприимчивых граждан. "Документальные" фильмы о контактах, книги о пришельцах и сериалы о тайнах Базы 51 посыпались как из рога изобилия. Не обошел этот ажиотаж и игровую индустрию. Первой о возможной прибыли смекнула компания Midway Games и, не медля, взялась за разработку игры с соответствующим содержанием и названием. Уже в 2005-ом проект попал на прилавки, но получился весьма спорным. С одной стороны, Area 51 затягивала интереснейшим сюжетом и отличной дизайнерской работой, с другой — пугала страшненькой графикой и однообразным геймплеем. Но все же, в целом, игра получилась бодрым середнячком, поэтому, с учетом "традиции" Midway выжимать из каждого бренда по максимуму, просто не могла обойтись без продолжения. Так и случилось, и вот уже в начале осени этого года, если все пойдет по графику, BlackSite: Area 51 продолжит таинственный и жуткий, но вместе с тем до чертиков интересный рассказ о Зоне 51.

Бунт на Зоне

Продолжение обещает исправить многие недостатки оригинала и улучшить то, что и так вышло неплохо. Сюжет BlackSite должен оказаться не хуже интересной истории Area 51. Над ним работает известный в игровой индустрии человек — Сьюзан О'Коннор (Susan O'Connor). В списке ее работ значатся сюжеты таких известных игр, как: Dungeon Siege 2, Act of War: Direct Edition и Gears of War.

BlackSite берет свое начало практически сразу после концовки первой части. Как оказалось, постепенно ученые перешли от простых исследований "алиенов" к самым настоящим экспериментам. Светила генной инженерии денно и нощно трудились, чтобы скрестить ДНК людей и инопланетян и создать идеальных солдат, готовых без лишних вопросов выполнить любой приказ. Результаты данных работ оказались более чем удачными. Полученные в ходе экспериментов мутанты были не только сильными, выносливыми и бесстрашными, но и обладали ко всему прочему недюжинным умом. Именно последнее и оказалось фактором, из-за которого опыт вышел из-под контроля.

Мутанты после недолгих размышлений пришли к выводу, что достойны большего, нежели участи простых солдафонов, выполняющих грязную и опасную работенку, и, решив положить этому конец, подняли самое настоящее восстание против своих хозяев. В итоге Зона 51 полностью оказалась в руках бывших "рабов". Но и этого им оказалось мало. Жертвы экспериментов задумали устроить экспансию всей Земли, что, учитывая их физиологические (а именно, повышенную живучесть, необычайно чуткие зрение, слух и обоняние и богатырскую силушку) особенности и небывалые возможности, казалось более чем вероятным. Поэтому для предотвращения такого весьма печального развития событий под нашим чутким командованием на территорию Базы 51 была выслана группа элитного спецназа. Поставленная цель понятна и проста как орех — уничтожить всех горе-революционеров.



Впрочем, говорить о подробностях истории, которую "расскажет" BlackSite: Area 51, пока нет возможности. Для создания большей шумихи и ажиотажа вокруг своего проекта Midway наводнила всемирную паутину каким-то просто невероятным количество фойлеров, т.е. заведомо ложных сообщений о сюжете игры. Какие только предположения разной степени бредовости там ни высказываются... Из наиболее вероятных следует отметить, что, возможно, по территории многострадальной секретной американской базы, помимо здоровенных шестиметровых мутантов, разгуливает и некий опаснейший вирус, превращающий всех людей в... все тех же мутантов. Его воздействию подвергся и персонал Зоны 51, что существенно увеличило армию "несогласных". Наверняка не будут забыты и истории с правительственным заговором, шантажом, коррупцией и прочими сопутствующими атрибутами. Однако гадание на кофейной гуще занятие малоэффективное, так что лучше подождем релиза и узнаем, насколько хитро Midway закрутила сюжет в BlackSite.

Главное — чтобы он оказался не хуже оригинала, ведь именно интересной историей так привлекала Area 51, именно она заставляла забывать о морально устаревшей графике и играть дальше. С продолжением такой ситуации точно не возникнет. Ведь "под капотом" игры урчит хорошо себя зарекомендовавший мультиплатформенный Unreal Engine 3.0. Визуальная часть BlackSite: Area 51 если и не идеальна, то, по крайней мере, очень и очень хороша. Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на выложенные в сети скриншоты. Четкие, высокодетализированные модели, текстуры в высоком разрешении, игра света и тени, прекрасные спецэффекты. А если посмотреть еще и пару роликов, то можно приметить и плавную анимацию, и реалистичную мимику героев.

Но даже не запредельный графический уровень главная черта игры. Множество впечатлений, причем только положительных, оставит после себя уникальная технология Massive D, созданная изначально для кинематографического экшена Stranglehold. Суть ее заключается в следующем: отныне нам разрешено уничтожить абсолютно любой объект, попавшийся на глаза. Мусорный бачок, здание заправки, стену многоэтажки или вражеский джип — все можно взорвать, поджечь, растолочь в пыль. Представьте, насколько зрелищным будет уничтожение надоедливо жужжащего вертолета, с последующим его картинным падением на землю! Кроме визуальной составляющей, тотальная разрушаемость оказывает самое непосредственное влияние на геймплей. Врага, укрывшегося за толстыми бетонными плитами здания, больше не придется выманивать наружу, достаточно взорвать часть стены — и новая дверь готова. Проход закрыт намного превосходящими силами противника? Через постройки можно проделать новую дорогу и зайти незадачливому супостату в тыл. И это лишь маленькая толика возможных способов применения Massive D, фактически все ограничено только фантазией играющего.



Вместе веселее

Монотонность геймплея оригинала BlackSite обещает разбавить увеселительными поездками и даже полетами на различной технике. Нам позволят прокатиться на многих транспортных средствах, оборудованных к тому же стационарными пулеметами, пушками и прочими деструктивными приспособлениями, обещают даже дать "порулить" вертолетом. Пожалуй, именно полеты на винтокрылой машине станут одним из самых запоминающихся моментов игры. В ходе боевых действий придется постоять и за станковыми орудиями, которые, в силу своей скорострельности и крупнокалиберности, превращают игру в лихой и веселый тир.

О мультиплеере на данный момент известно не много. Ясна ситуация лишь с версиями для консолей Xbox 360 и PlayStation 3, на которых также выйдет игра, в них кооператив точно будет. А вот насчет PC разработчики темнят; так толком и не понятно, будет возможность совместной игры или нет. Остается только надеяться, что Midway решит не оставлять "персональщиков" без коллективных забегов по Зоне 51 или сваток друг с другом.

Самой главной отличительной чертой продолжения станет тот факт, что мы теперь не бродим волком-одиночкой, а работаем в команде. Система управления подчиненными довольно проста, никаких возможностей составления планов действий или прочей атрибутики тактических экшенов нет. За нами, как за лидером, все остальные подопечные будут идти сами. Мы же сможем отдавать им простенькие приказы, вроде атаковать врага, прикрыть напарника или залечь в оборону. Кроме того, свой отряд можно делить на несколько групп, и каждой в отдельности раздавать приказы. С учетом этого тактические возможности здорово расширяются.

Интересной выглядит и система морали. Поскольку под нашим началом находятся не бездушные киборги-убийцы или вышколенные мутанты, а простые, хоть и обученные убивать, люди, им свойственно сомневаться, бояться, отказаться выполнить необдуманный приказ. Пока дух солдат держится на высоте, они сражаются эффективнее, но стоит их морали упасть, как многие впадают в панику, становятся рассеянными или не могут точно прицелиться. Чтобы не допустить такого, нужно самому подавать пример. Храбро бросаться на противников, метко стрелять и не проявлять своих слабостей. Но стоит только дрогнуть или струсить, как это непременно заметят напарники, и польза от них в бою резко сократится.

Не дремлют и вражеские шпионы. К "засомневавшемуся" солдату может подойти мутант, принявший для большей убедительности внешний вид знакомого, и попытаться убедить в бессмысленности боевых действий и отсутствии необходимости проливать столько крови, а затем переманить на свою сторону. Такая особенность здорово выделяет BlackSite на фоне обычных "стрелялок".

Пока BlackSite: Area 51 выглядит одним из самых многообещающих экшенов этого года. Сохраняя все плюсы оригинала (сюжет и захватывающую атмосферу), он умело исправляет недостатки, вроде устаревшей графики и некоторой скучности геймплея. И у такой вот работы над ошибками есть все шансы стать настоящим хитом. На что мы и надеемся.

Антон Костюкевич

АНОНС

Mercenaries 2: World in Flames

Жанр: Action/ 3rd Person Shooter (GTA-like). Платформы: PS2, PS3, PC, Xbox 360
Разработчик: Pandemic Studios
Издатель: Electronic Arts
Дата релиза: ноябрь 2007
Сайт проекта: http://www.mercs2.com

Случившийся бум на Vice City, а затем и на San Andreas подвиг разработчиков в срочном порядке браться за реализацию проектов, предназначенных для публики, наивно верующей в то, что время, оставшееся до выхода новой части приключений Rockstar-овского автоугонщика, будет скрашено оными проектами. Ожидания ожиданиями, а практика показала, что от этих игр ничего, кроме самокопирования (не забываем про копирование, ставшей уже классической, GTA), получить нельзя. Жанр ГТА-подобных игр стал являть своих представителей широкой публике со скоростью, просто-напросто пугающей неподготовленного игрока. Постепенно стало ясно, что без внесения хоть какого-нибудь разнообразия жанр утонет в собственноручно созданном болоте.

И вот два года назад происходит чудо: серая лошадка игровой индустрии, игра Mercenaries, гордо подняв голову, дабы не лицезреть своих утопших "собратьев", обходит это болото стороной.

Take It Easy

Первая часть Mercenaries, повествовавшая о подлом северокорейском генерале, предложила игрокам много любопытных особенностей. В качестве игровой площадки предлагалась обширная территория без ограничения в перемещениях по оной, воюющих сторон было несколько. Игрок, являющийся наемником, мог выбрать тех, кто ближе ему по духу, или тех, кто платит больше. Преисполненная кинематографичных моментов, она оказалась обласканной и критиками, и игроками из-за одной особенности, коренным образом менявшей геймплей. Имя этого нового веяния в жанре — полная разрушаемость видимых на экране объектов. Именно это и выделило игру из плеяды копий GTA, заставив публику считать Mercenaries вполне самобытным проектом. Анонс Mercenaries на PC состоялся, но мастер-диск в тираж так и не пошел. Обделенные, но все равно гордые PC-шники хмуро смотрели на сияние лиц консольщиков, мечтая о чуде. Похоже, что их мечты находят вполне материальное воплощение. Mercenaries 2: World in Flames, получившая на E3 2006 немало престижных наград, в качестве PS3-проекта, теперь заявлена и на PC.

О сюжете игры, хотя он и стал предметом скандала, известно немногое. В виртуальной Венесуэле разгорается военный конфликт. Причина конфликта — черное золото (существуют предположения, что именно нефть будет выполнять роль внутриигровой валюты), в котором нуждаются все. В общем-то, одно из главных отличий от первой части состоит именно в сюжете, вернее в его подаче. Теперь нам обещана полная нелинейность: каждый игрок сможет кроить историю оцифрованной Венесуэлы по своему усмотрению. Главные герои смогут примкнуть к любой из кардинально разных сторон (простые горожане, Герилья (сиречь партизаны), вооруженные силы Венесуэлы и некая Universal Petroleum) и устроить полнейший хаос на достоверно воссозданных (в немаленьком мире игры найдется место для спокойных озер, бурных рек, гор, лесных массивов, крупных городов и маленьких селений) географических объектах. Сразу после анонса проекта многие поспешили обвинить разработчиков из Pandemic Studios во всех смертных грехах, вплоть до подготовки американской молодежи к свержению режима Уго Чавеса. Мол, игра подействует на их психику таким образом, что виртуальные сражения постепенно перейдут в самые что ни на есть настоящие. Смахивает на горячечный бред, но все же факт имеет место быть. Тем не менее, мы, скорее всего, в игре не увидим виртуального двойника главы правительства Венесуэлы (политкорректность, все-таки).

Кого мы точно увидим, так это главных героев предыдущей части. Шведский наемник Матиас Нильсон соберет своих напарников и продолжит решать чужие проблемы с помощью силы. Постоянного работодателя у него и у его соратников также не предвидится. Как и в первой части, игроки будут сами вольны выбирать того, кто после выполнения очередного задания переведет на счет персонажей определенное количество дензнаков.

Видов заданий обещается великое множество, не сравнимое с первой частью. Как и раньше, любое задание может быть выполнено несколькими способами благодаря вновь выходящей на сцену возможности тотального разрушения. Приведу простой пример: дорогу к нужному вам месту преграждает лес. Самые логичные решения внезапно появившейся проблемы — это объезд на транспорте, о котором ниже, пешая прогулка через лес/скоростное его пересечение на багги и нестандартный вариант — использование той самой возможности разрушения. На транспортном средстве через лес проехать с ветерком не получится — подлые враги не дремлют, объезд займет слишком много времени, которое, как известно, равняется деньгам. Пешком идти опасно — достоверно известно, что вражеская сторона устроила там себе лагерь. В таком случае рекомендуется потратиться на заказ воздушного удара — и любоваться зрелищем (и пожалеть, что возможность деформации ландшафта в игре не предусмотрена), а после просто пойти напрямик по пепелищу. Вот вы и на месте, теперь нужно переходить ко второй половине задания. В здании находится хорошо охраняемый субъект, жизнедеятельность которого нужно прекратить. Для выполнения миссии нужно попасть к этому товарищу в особняк, миновав по пути секьюрити и немалое количество ловушек. За неимением стелс-элементов в игре, можно зачистить всех и на сладкое убить того, чья жизнь уже оценена в энную сумму, а можно просто вооружиться гранатометом и стереть с лица виртуальной венесуэльской земли сам дом вместе с охраной и охраняемым субъектом. Можно привести еще много примеров, но вы уже, наверное, и так поняли, что возможностей для самореализации будет предостаточно.





Spend It All!

Деньги, получаемые при успешном завершении задания, служат в игре не элементом декора. Соблазнов потратить кровно заработанные будет немало. Во-первых, можно нанимать других охотников за звонкой монетой. Разработчики обещают даже создание своей собственной армии — управляемые искусственным интеллектом компаньоны смогут приносить реальную пользу. Посмотрим, посмотрим... Во-вторых, можно приобретать средства убиения. Все, от пистолета до упомянутого уже авиаудара, имеет цену. Если с носимым оружием дело обстоит попроще (убитые враги с радостью поделятся), то вот вещи посерьезнее требуют немалых капиталовложений. Видов оружия в игре немало: пластиковая взрывчатка, гранатометы, автоматы, снайперские винтовки. Точное количество образцов не называется, но и того, что есть, хватит — даже самый взыскательный игрок найдет для себя ствол по душе. Наконец, в-третьих, нам предлагаются средства передвижения. Автопарк Mercenaries 2 вполне сможет конкурировать с автопарком игр серии GTA. Транспорт, в принципе, смело можно относить к орудиям смертоубийства: любое оружие, установленное на него, ненавязчиво намекает игроку на возможность, не выходя из машины, развязать конфликт мирового масштаба. Впрочем, даже агрегаты, в которых оружие не предусмотрено, в умелых руках превратятся в двигатель разрушительного прогресса. Ведь никто не запрещает угнать тяжелый мусоровоз и опытным путем проверить результат его взаимодействия с этим, этим, и еще вот этим домом, правда? Как и оружие, транспорт знаком нам по первой части игры. Спортивные машины, багги, танки, железные летающие птицы (речь идет о самолетах и вертолетах, если кто не понял)... Их, как и оружие, можно получить, не тратя денег. Читатели уже догадались, что речь идет об угоне. Правда, теперь для угона нужен специальный навык. Без него придется раскошелиться.

Раз уж мы коснулись перемещения по театру военных действий, то стоит упомянуть о двух нововведениях. Первое состоит в том, что вода отныне перестала быть субстанцией, в которой погибает все живое. Теперь все персонажи могут плавать. Тем же игрокам, которые окунать главных героев в воду категорически не захотят, будут предложены на выбор различные виды надводных судов. Второе нововведение заключается в появлении так называемых landing zones, участков игрового мира, между которыми игра будет переносить персонажей по первому требованию игрока.

Никаких подробностей относительно движка игры не поступало, но уже по скриншотам понятно, что он будет новым. RenderWare, на котором была сделана первая часть игры, такую картинку показать не сможет. Относительно игровой физики тоже ничего не известно. Разрушения разрушениями, а вот проверить законы Ньютона в виртуальной Венесуэле не помешало бы. Те, кому удалось пощупать демо-версию игры, сообщают, что поводов для беспокойства нет. Впрочем, оно и понятно, основной упор делается на консоли третьего поколения, а там свои стандарты. Кстати, на консолях обещана возможность прохождения игровой кампании вдвоем, с подключением второго игрока в любой момент игры. Учитывая, что на PC игра была анонсирована всего три месяца назад, можно предположить, что этот режим (его разработчики называют чуть ли не самой сладкой возможностью игры), доберется и до наших компьютерных краев.

Если венесуэльские компьютерные партизаны не помешают разработке игры, то готовый проект мы получим уже в ноябре этого года. Виртуальная Венесуэла, нелинейный сюжет, харизматичные главные герои, разнообразие миссий, оружия и транспорта и, наконец, разрушение, разрушение, и еще раз разрушение. В довесок — полная свобода...

Softik

АНОНС

Stranglehold

Жанр: экшен имени Джона Ву. Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Разработчик: Midway Studios Chicago. Издатель: Midway Games
Похожие игры: серия Max Payne, серия Dead to Rights, Total Overdose, Just Cause
Суть: Известный кинорежиссер Джон Ву корпеет над интерактивным сиквелом "Круто Сваренных" (Hard Boiled, 1992)
Дата релиза: август 2007 года
Сайт игры: http://www.strangleholdgame.com

Сегодня имя культового кинорежиссера Джона Ву знакомо всем и каждому. Наверняка многие смотрели его замечательнейшие экшен-фильмы, такие как, например, "Наемный убийца", "Круто Сваренные" или хотя бы "Без лица". Благодаря этим нетленкам визитной карточкой Джона стали сумасшедший драйв, лихие перестрелки и литры крови. В умении снимать первостатейные боевики Джону Ву не откажешь. Стоит сказать, что даже такие голливудские гиганты, как Роберт Родригес, Квентин Тарантино и Братья Вачовски, черпали свое вдохновение именно из его кинокартин.

Сейчас же маститый голливудский режиссер, объединившись в тандем с Midway, работает над интерактивным продолжением своего легендарного гонконгского кинофильма — "Круто Сваренные". Игра называется Stranglehold, а ее релиз запланирован на лето этого года.

Главная роль в интерактивном сиквеле отводится инспектору Йену по прозвищу Текила. Внешность и голос последнему подарил сам Чоу Юнь-Фат — актер, сыгравший роль инспектора в "Круто Сваренных". К сожалению, на данный момент о сюжетных перипетиях Stranglehold практически ничего неизвестно. Будет ли сиквел повторять события фильма или предложит нечто свое — это мы уже узнаем, когда коробка с игрой материализуется на прилавках магазинов. Однако заранее отчаиваться не стоит — не в сюжете дело! Stranglehold, в первую очередь, интересен своим динамичным геймплеем и чертовски красивой визуальной составляющей.

Outta Control

Важно понимать, что Stranglehold — это не просто обычная игра в жанре экшен. Stranglehold — это, скорее, дорогая голливудская постановка имени Джона Ву. Здесь в каждом кадре чувствуется непосредственное участие именитого режиссера. Уж кто-кто, а этот человек знает, как сделать из обычной перестрелки настоящую эпическую драму, преисполненную кровавой поэзии. "Круто Сваренные" — яркое тому доказательство. Достаточно вспомнить культовую сцену в госпитале, в которой Текила поет младенцу колыбельную и одновременно отстреливается от наступающих врагов. Даже в наше время далеко не все крупные боевики смогут похвастаться такой филигранной постановкой экшена, про режиссуру я уж и вовсе промолчу. Безусловно, Джон Ву — талантливый режиссер. О нем и о его творчестве можно говорить без умолку многие часы напролет, однако мы все-таки вернемся к интерактивной адаптации фильма.

Итак, жанр игры, если кто до сих пор не понял, концентрированный, драйвовый экшен, приправленный повсеместным slo-mo (или на местном сленге — Tequila Time). В Stranglehold считается нормальным прийти в какое-нибудь общественное заведение, взять в каждую руку по пистолету и разнести всех и вся к чертовой бабушке. При этом одноклеточным истреблением всего живого дело не ограничится. Чтобы не дать заскучать игрокам где-нибудь на середине игры, разработчики обучили нашего бравого инспектора таким невероятным трюкам, как скольжение по столу, серфинг по перилам, катание на люстре и прочим кульбитам в воздухе. Midway, нужно отдать им должное, максимально облегчит нам задачу: весь этот цирк можно устроить при нажатии всего одной клавиши. Все дело в том, что когда герой находится на необходимом расстоянии от предметов, они начинают подсвечиваться. Здесь главное не тормозить, а вовремя кликать по кнопке — и Текила раз за разом будет вытворять свои фирменные трюки.

Чтобы получить хотя бы самое отдаленное представление о Stranglehold, необходимо задействовать свое воображение. Только представьте себе следующую картину: инспектор Текила заходит в закусочную и совершенно случайно становится свидетелем убийства. Услыхав выстрелы, все посетители в панике разбегаются, а головорезы спешно достают свои пушки и начинают стрелять в воздух, чтобы народ быстрее рассосался. Однако траектория пуль резко изменяется, когда бандиты замечают вооруженного двумя пистолетами Текилу. В этот момент привычное течение времени замедляется и можно даже увидеть, как патроны рассекают невидимую гладь воздуха. Наш герой в это время взмывает вверх, откидывается назад и проскальзывает по столу, в результате чего все вражеские выстрелы попадают "в молоко". Не теряя ни минуты, Текила резко встает и использует подвернувшийся стол как укрытие. Снова включается slo-mo, наш герой выпрыгивает из-за стола и, зависнув в воздухе, поочередно поливает всех свинцом. Что же остается делать противникам в такой непростой ситуации? Ответ очевиден — утопать в собственной крови.

Должен заметить, что новая технология Massive D (по паспорту — Massive Destruction), которая отвечает за интерактивность уровней, пришлась здесь весьма кстати. Разрушению в Stranglehold поддается все: колонны, столы, стулья, люстры, бутылки из-под виски и прочее, прочее. В итоге, за каких-нибудь десять минут непрекращающейся пальбы любую локацию можно будет превратить в натуральные руины. Мощнейшая интерактивность вкупе с залихватскими комбо Текилы смотрятся вообще просто потрясающе. Опять-таки, представьте: внизу находятся четыре противника, причем двое из них с шотганами. Герой вскакивает на перила, секунду скользит, затем прыгает к стене, тут же от нее отталкивается и в воздухе с включенным slo-mo перестреливает всех супостатов, находящихся на земле. О том, что в это время осыпается штукатурка, раскалывается плитка и во все стороны летят стеклянные осколки, я специально не говорю — это просто нужно видеть! Изрешетив всех рядовых супостатов, на вечеринку пожалует местный босс с РПГ наперевес, и тут станет совсем









уж жарко: частота использования slo-mo резко возрастет, неоднократно придется прятаться за колоннами, постоянно бегать и метко стрелять. На экране в такие моменты вообще творится невообразимое: вот мы видим, как босс направляет на нас ракетницу, как из ее дула вырывается огненный шар, как позже этот шар, материализовавшись в ракету, пролетает мимо нас и врезается в высокую колоннаду, а сопровождается все это оглушительным взрывом и повсюду рассыпающимися кусками плитки. Вот это, господа, действительно экшен! Каждая секунда в Stranglehold просто пропитана драйвом, зрелищностью и поразительной кинематографичностью. Максу Пейну уже должно икаться!

После того как босс будет повержен, камера сделает эффектный облет по закусочной, тем самым показывая, что она представляла ДО перестрелки и ПОСЛЕ нее. Чувство гордости и полного морального удовлетворения гарантированы.

За особо красивые убийства нам, кстати говоря, будут начисляться премиальные очки, называемые здесь tequila points. Их можно потратить на прокачку определенных умений. Так, в одном из роликов Stranglehold разработчики показали прием tequila-bon. Сразу видно, что без фирменного стиля Джона Ву здесь не обошлось. Дайте волю воображению: на несколько секунд включается замедление времени, в воздух взмывает стайка разлетающихся белых голубей, а наш инспектор Текила, не медля ни секунды, выхватывает пистолеты и в процессе разворота вокруг своей оси убивает всех в радиусе десяти метров. Такую вот "поэтическую миниатюру" вы можете использовать, когда патронов уже совсем не осталось, а злодеев становится все больше. Нередко будут встречаться и ситуации типа "мексиканской ничьи" — это когда герой и противник одновременно наставляют друг на друга пистолеты, а выстрелить никто не решается. Здесь главное вовремя нажимать на показываемые кнопки, как это было в том же Fahrenheit'е, — и Текила выстрелит первым.

Графическая составляющая Stranglehold ни по одному параметру не уступает поразительно кинематографичному геймплею. Впрочем, это и неудивительно. Во-первых, игра разрабатывается на движке Unreal Engine 3.0 (вы же не забыли, что в активе Midway находится горячо ожидаемый Unreal Tournament 3?). Во-вторых, помимо PC, Stranglehold также осчастливит своим появлением nextgen-консоли. Поэтому уже сейчас можно говорить о высокой детализации окружения, четких многослойных текстурах, HDR-освещении, третьих шейдерах и о главной анимации персонажей.

John Voo presents...

Джон Ву уже доказал свой профессионализм в кинематографе, подарив нам в разное время много качественных боевиков. Теперь он пришел в индустрию компьютерных развлечений. Пока сложно сказать, способен ли сиквел повторить успех оригинального фильма и чем это в итоге обернется для известного кинорежиссера, тут важно другое. Дело в том, что на сегодняшний день Stranglehold видится главным конкурентом нашего любимого Макса Пейна. У нового проекта от Джона Ву есть все предпосылки раз и навсегда заткнуть за пояс дилогию об опальном полицейском, вопрос только — сможет ли?

Так или иначе, все ответы мы получим уже в августе месяце, а пока остается ждать и надеяться.

Monax

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.
Подписано в печать 4.07.2007 г. в 20.00.

Тираж 26 271 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 3599.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12